全彩印大型游戏月刊

总第 20 期

2000年7月号

游戏机

实用技术

Practical Techniques For Games

本刊特别企划：E3展

SQUARE与KONAMI反目？

两条路线全面展开
机战 α 攻略谁可挡！

合金装备 索立德2·自由之子
恐龙危机2
CAPCOM对SNK·千禧之战2000

莎木的世界
口袋妖怪大舞台
网络游戏的春天

游戏动漫园：桂正和

本期赠送W高达五少年大幅海报

定价：人民币12元
ISSN 1008-0600
07
9 771008 060006

社长／总编：司 马
常务副社长：马 力
编辑部主任：王 义

责任编辑：李 杰
编 辑：郑 翔 杨 晶
李海祥 高晓兰
客座主持：黎俊义 阿 丹
吴 松 方剑峰
张元凯

美术总监：顾咏梅
电脑制作：杨 云 罗正泽

编辑管理：《游戏机实用技术》编辑部
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱
邮政编码：730000
电话（传真）：0931-8668378 8659190 8496387
E-Mail:gamedep@public.szptt.net.cn

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
广告许可证：甘工商广字：6200004000011
邮发代号：54-98

主管单位：甘肃省科学技术协会
主办单位：兰州祥云电子信息有限公司
出版单位：《游戏机实用技术》杂志社

印 刷：广州丰彩彩印有限公司
发 行：兰州市邮政局
出版日期：2000年7月10日
定 价：人民币12元

各地书商订购请致电：013609325110

VOL.20

目录

content

E3展 2

游戏情报站

最终幻想IX对勇者斗恶龙7 5
KONAMI与SQUARE反目 7
SEGA开发MODEL4 8
新闻聚焦
游戏猛如虎? 9

前线阻击

CAPCOM对SNK·千禧之战2000 11
合金装备 索立德2·自由之子 12
最终幻想IX 14
勇者斗恶龙7 16
恐龙危机2 18
METAL MAX 19
OUT TRIGGER 20
法拉力F355 21
生化危机ZERO 22
女神异闻录2·罚 23
独处黑暗·新的噩梦 24

本期特稿

网络游戏的春天 25
口袋妖怪大舞台 30
莎木的世界 35

攻略透解

WE4实用技术3 43
大航海时代4 46
合金装备·幽灵通天塔 50
超级机器人大战α 52

游戏黄金眼 28
读编往来 74
游戏动漫园 78
梦开始的地方 82
玩友自由谈 84
星之心画廊 87
新新人类GEAR 90
玩友沙龙 92
游戏排行榜 94
秘技门&金手指类 96

游戏机基本机型

ARC	街机
DC	DREAMCAST（世嘉梦工场）
PS	索尼游戏站
SS	世嘉土星
SFC	超级任天堂
NG	NEO.GEO
N64	任天堂64
GB	GAMEBOY
GBC	GAMEBOY COLOR
WS	WONDER SWAN（神奇天鹅）
NGP	NEO GEO POCKET
NGPC	NEO GEO POCKET COLOR
MD	世嘉5代
FC	任天堂

游戏类型

STG	射击类
ACT	动作过关类
FIG	格斗类
SPT	体育类
AVG	冒险解谜类
SLG	策略模拟类
RPG	角色扮演类
A-RPG	动作角色扮演类
S-RPG	战略角色扮演类
RAC	赛车竞速类
TAB	桌面类
PUZ	方块类
MUG	音乐类
ETC	其他类

索引

PS
DDR3 28
DRACULA 29
GHOUL PANIC 28
KOF99 96
WINNING ELEVEN 4 43
阿空卡瓜雪岭危机 29
超级机器人大战α 28、52、96
独处黑暗4 24
大航海时代4 46
基连之野望～自护之系谱 96
恐龙危机2 18
龙战士4 96
女神异闻录2·罚 23
生化危机3 96
勇者斗恶龙7 16
宇宙战舰～大和号 爱之战士们 28
最终幻想IX 14
钻子先生 29
DC
CAPCOM对SNK 11
METAL MAX 19
OUT TRIGGER 20
出租英雄NO.1 29
独处黑暗4 24
法拉力F355 21
莎木 35
PS2
合金装备2 12
GBC
合金装备·幽灵通天塔 50
N64
生化危机ZERO 22

本刊如有印装质量问题，请将原杂志寄回编辑部，由本刊负责调换。

本刊特别企划

E3 展

文：GOUKI

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

一年一度的E3展于5月11日——5月13日在美国洛杉矶举行，E3展是集合了电脑软硬件与家用游戏机软硬件的综合性电子娱乐盛会，与大家所熟悉的TGS（东京游戏展）不同的是，TGS更像是一个年度总结性的嘉年华庆典，而E3，100美元的门票相信就已足够为这个展会下定义了：根本就是一个商业气息浓厚的贸易展会。基本上不对外开放，只接受游戏相关厂商、新闻媒体的参观。在展区里常常可以见到参展商在和一些专业人士在做商务洽谈。今年的E3展不仅有大量令人振奋、吃惊的消息，更有许多在TGS上没有展出过的游戏可供试玩。无论是质还是量，比起三月份的TGS，这次的E3都要高出很多。

E3 热点新闻

美版PS2将于今年的10月26日发售。售价与PS推出时一样：299美元。游戏软件的价格为：49美元。欧洲版PS2的推出时间将比美版迟一点，具体日期未定。

BLEEM将在DC上推出PS的模拟器：BLEEM FOR DREAMCAST。美、日版游戏均对应。具讽刺意味的是画面效果比在PS2上运行PS游戏还要好。

《SNK VS. CAPCOM》的正式名称确定：《CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000（千禧之战2000）》。游戏预定于8月在街机与DC上同时登场。

《合金装备 索立德2·自由之子》在环球（UNIVERSAL）电影公司的摄影棚首度公开了其影片，之后在E3展开幕当天的演示引起轰动。

X-BOX还未发售先升级。硬盘由8G升至9G，CPU由600MHz升至733MHz。而主机的升级对于价格是否会有影响，微软发言人并未做出回应。

《恐龙危机2》出现在E3展上。完成度相当高，美版预计秋季推出，日版可能会更早些。

美版DC宣布由原来的199美元降至149美元。

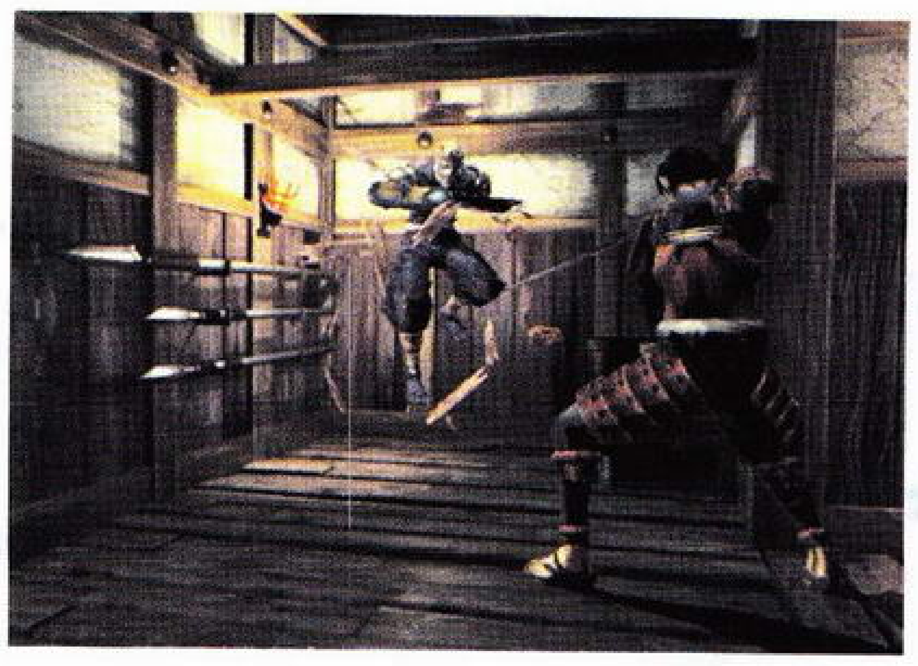
NINTENDO高举GBC与《口袋妖怪》大旗迎击PS2在E3的发表。其间大谈N64近一年的高速增长与PS的负增长。

NINTENDO、SEGA、SCE三巨头聚首

比起其它的游戏盛会，E3是唯一能够让NINTENDO、SEGA、SCE三巨头聚首的游戏展，在之前的TGS上也只有SEGA与SCE的出席。在E3展上传统的老冤家NINTENDO与SEGA倒是没有什么直接冲突，矛头直指SCEA（SCE OF AMERICA），三家厂商都是信心十足的样子，纷纷搬出自己的镇厂之宝以搏伊人一笑。

SCEA

此次SCEA的展区的主角当然是PS2了，在展区的正面巨大的PS2标志与可分开的电视门非常醒目。电视门上不间断播放PS2游戏画面，有不少都是已推出了的日版游戏，但看起来在这里仍然魅力不减，如《铁拳TT》，随着人物招式的变化，就会引起观众一阵阵的惊呼。美版的PS2将在10月26日发售，主机的外形没有什么改变，而主机内部将会有足够的空间来安装以扩张主机性能为主的硬件，已决定的扩充设备有网络界面卡及硬盘插槽，这是日版的PS2所没有的。另外美版PS2将不附赠日版PS2所附带的"UTILITY DISC"，而是将DVD播放软件集成入PS2主板上。美版PS2主机重量为2.4Kg，比日版PS2重0.3Kg。同时SCEA表示，由于日本国内的需求扩大以及海外市场的开展，已投资约1300亿日元加强半导体的生产能力。为了展示PS2的DVD播片能力，在现场有约20台的PS2在播放DVD影片让参观者欣赏，供展出的影片当然是《骇客帝国》。可能是由于DVD播放程序内置的关系，与日版PS2相比更加清晰，音效的表现也更浑厚；并且相信也不会出现日版PS2曾出现过的"游戏记录与DVD播放程序相冲突"的情况，的确是一大改善。



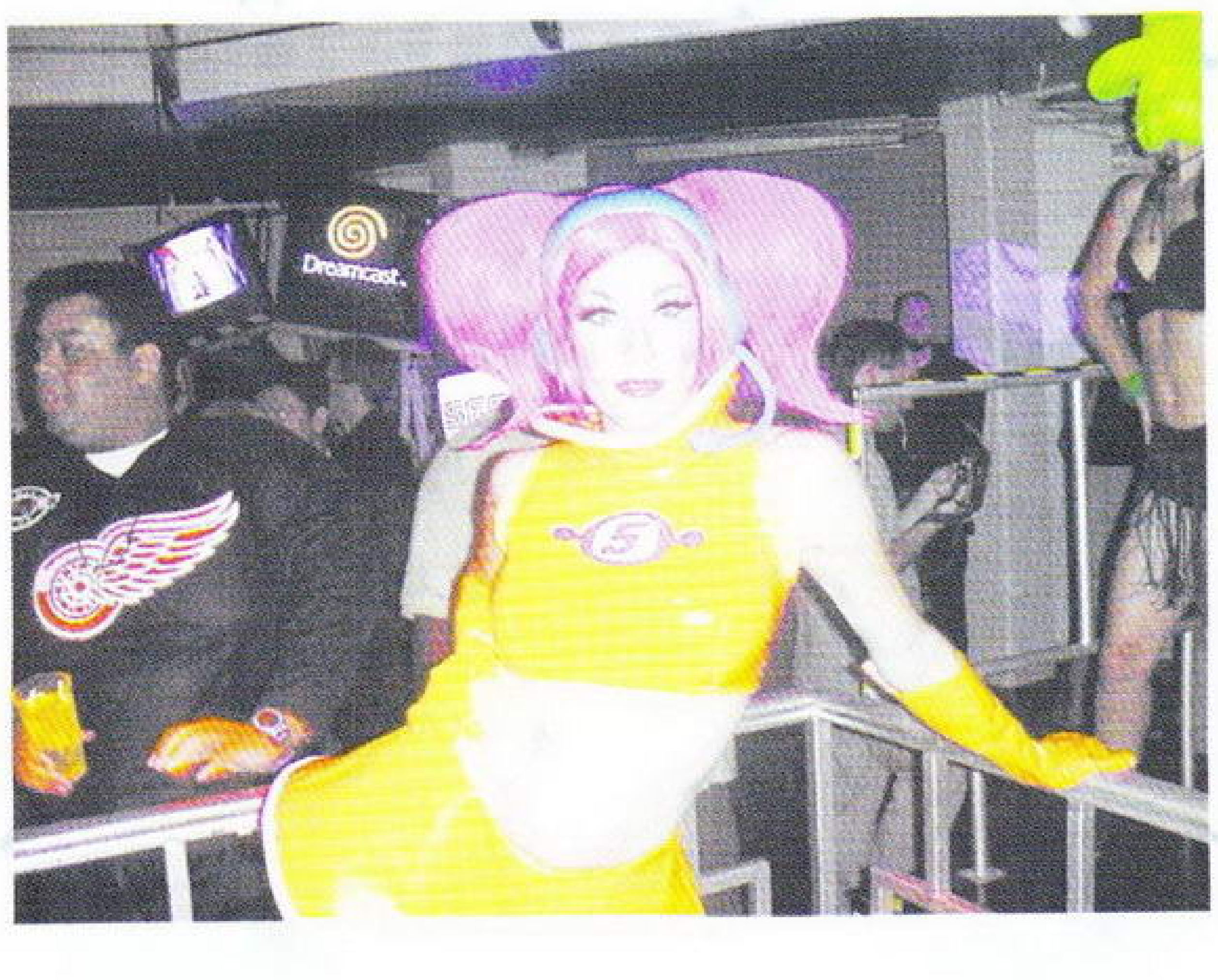
在试玩区近200个试玩台中有一半是PS2的。并且SCEA作为游戏主机参展商，在展区内不仅展出《GT2000》、《黑云》等自家作品，还有不少第三方厂商的作品在这里展出，如话题大作《鬼武者》，这款预定于11月推出的作品已经可以试玩了！通过不同的键位配合游戏主角明智左马介能够做出侧移、翻滚、横斩、纵斩等动作，比起《生化危机》来更加强调动作要素，感觉十分爽快。另一个强力宣传的是《虚幻·锦标赛》，目前公布的是正在开发的画面，除了流畅度不及PC版外，在画面及其它方面的表现就远胜于与其同性价比的PC了。不过与SEGA那边可联网对战的《QUAKE III ARENA》相比参与感就少了很多。而其它厂商的展区内，PS2游戏也是非常受欢迎，在NAMCO展区当然是《铁拳TT》与《RR V》做主打，TECMO则是《死或生2》；日版也未推出游戏则有在KONAMI展区发表的《合金装备索利德2·自由之子》（专题后有详细介绍）与KOEI将在今年夏天发售的《真·三国无双》。

SEGA

DC在美国已进入了成熟期，今年SEGA的展位可以说是三大厂商中最热闹的。在E3展的第一天，SCEA美版PS2正式发表会之前，SEGA这边聘请了舞蹈演员扮演《SPACE CHANNEL 5（太空频道5）》的主角ULALA在专用舞台上大跳热舞，引起围观人群疯狂尖叫，之后更是开起了PARTY，热闹的气氛充满了会场的每一个角落，其用意不言而喻。SEGA OF AMERICA的副部长更是发表宣言：PS2 is not future of the video game！然后宣布将DC的价格由原来的199美元降至149美元，再次引来一阵欢呼声。之后便是现场的游戏制作人的专访及签名，看得出SEGA对这次E3相当重视，除了SEGA当时的社长入交昭一郎现场致词外，SONIC TEAM的部长中裕司、SOFT2研的铃木裕也到现场发表演说及举办签名会，引起现场的大混乱。一群美国当地游戏媒体在访问中裕司时，竟然如同原崎望送芭月凉护身符那一幕般，眼中闪着泪光，要求签名时手直发抖。至于铃木裕更夸张，有人在拿到他的签名之后感动得跪在地上向铃木裕膜拜。游戏制作人在短短的几年间，竟然能够受到不同种族、不同文化玩家的支持，这就是游戏的力量了。

到目前为止，DC是唯一拥有网络对战机能的主机，在展区内SEGA也大力宣传其专用的游戏网络服务“SEGA.NET”。而在其网络服务所对应的游戏方面，发表了“2K”系列的最新作《NBA 2K1》与《NFL 2K1》，而在E3展前公开的《QUAKE III ARENA》现场更有机台可供试玩，立刻就能与网络另一端的用户对战！

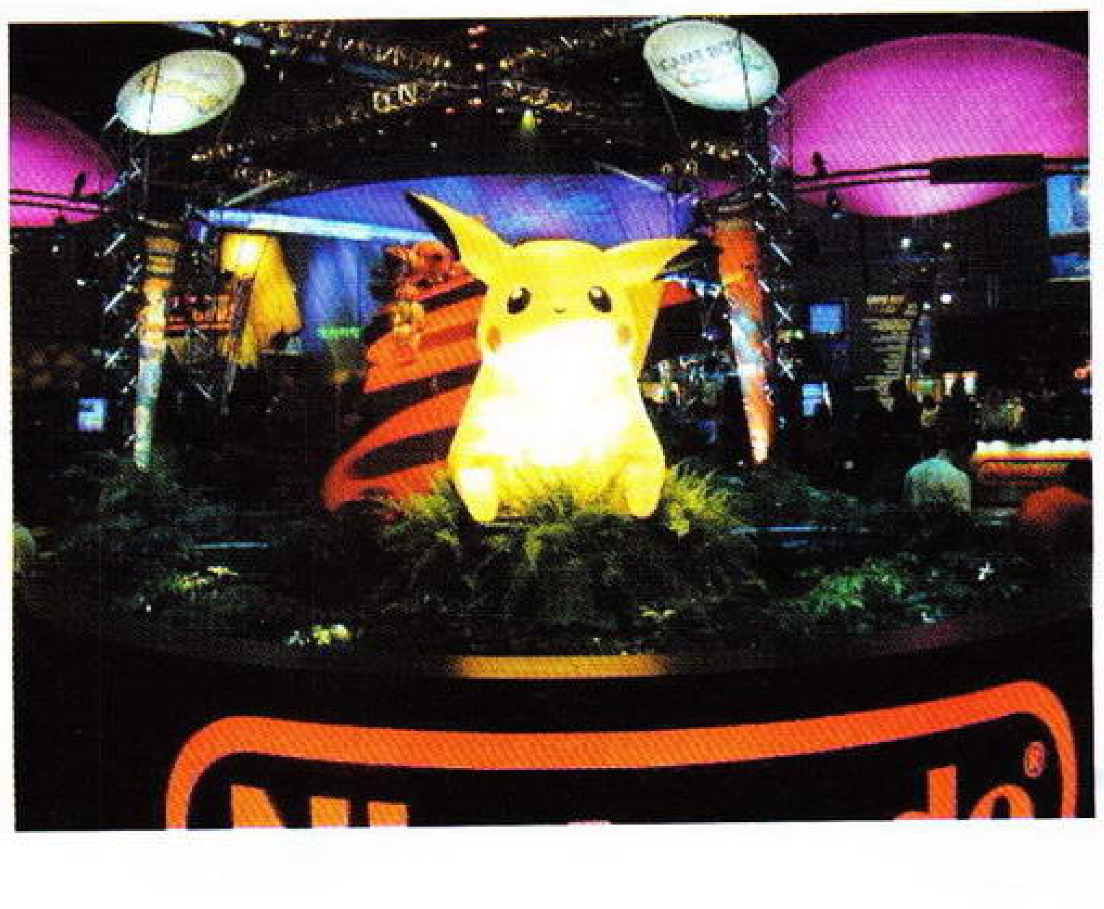
MP3 PLAYER与DVD PLAYER的展出颇让人感到意外，前者的外形如同VMS一般，后者的造型比较COOL，全金属外壳，看起来和DC很“衬”。不过展出的MP3 PLAYER与DVD PLAYER都是未完成品，没有公布具体的推出时间。MP3 PLAYER的推出是为了配合DC的网络功能，以吸引非玩家的注意力。而DVD PLAYER的推出相信是为了对付即将推出的美版PS2。有关这款DVD-PLAYER的详细情况，SEGA方面并未做出任何回答，不知到底是用来观看DVD的工具还是……

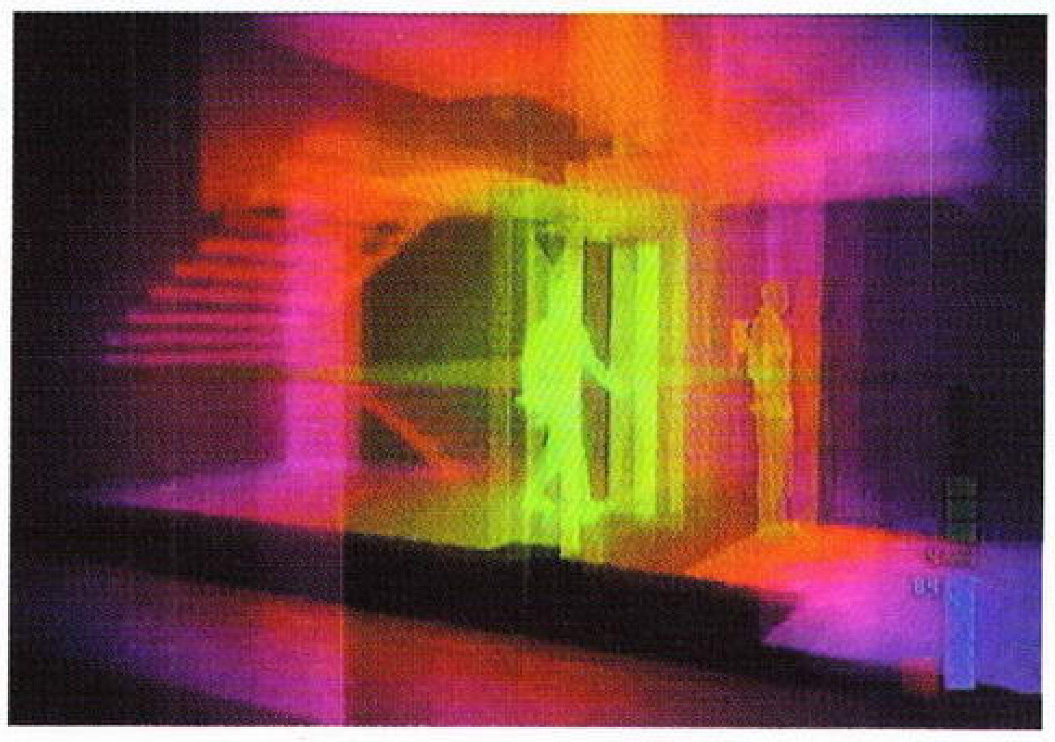


软件方面SEGA也有许多激动人心的游戏展出，如传闻已久的《索尼克大冒险2》，《索尼克大冒险》是DC上最畅销的作品，相信“2”的推出会是庆祝SONIC这只神奇的小刺猬诞生十周年的最好礼物吧！游戏预定于明年初发售。《莎木 一章·横须贺》的美版也出现在展区里，酷小子芭月凉的沉重命运是否会让老美们为之动容呢？游戏预定于11月16日发售。由铃木裕监制的《法拉力355》也决定移植DC，画面表现一流，绝对是喜爱赛车（游戏）玩友的期待之作。粗犷的《18轮大卡车》也决定移植DC，并且还展出了SEGA为游戏特制的方向盘，对这个游戏，只需用一个字来形容：爽！另外一个非常引人注目的游戏是《JET SET RADIO》，无论是画面还是游戏方式都显得非常另类，在大街上踩着滑轮到处涂鸦可不是每个人都能做到的哟！简洁的操作加上新颖的创意，相信这款游戏推出后定会大受欢迎的。街机方面推出了一个可与DC连线对战的游戏（！？）《ALIEN FRONT ONLINE》，可八人连机对战，玩家操作战车与异形作战，画面音效华丽震撼，十分刺激。比起3月的TGS来，SEGA在E3上的表现更加成熟而且充满自信。

NINTENDO

由于在E3开幕之前任天堂便已宣布新主机DOLPHIN与GBA不会出现在E3展会上，因此任天堂的展区里仍然是以GBC与N64作为主力机种大力宣传。其实就GBC与N64目前在美国的销售情况，任天堂也确实是没有必要在这个时候展出下一代的主机。在展会上任天堂表示，“未来的游戏市场将会由GBC与N64来





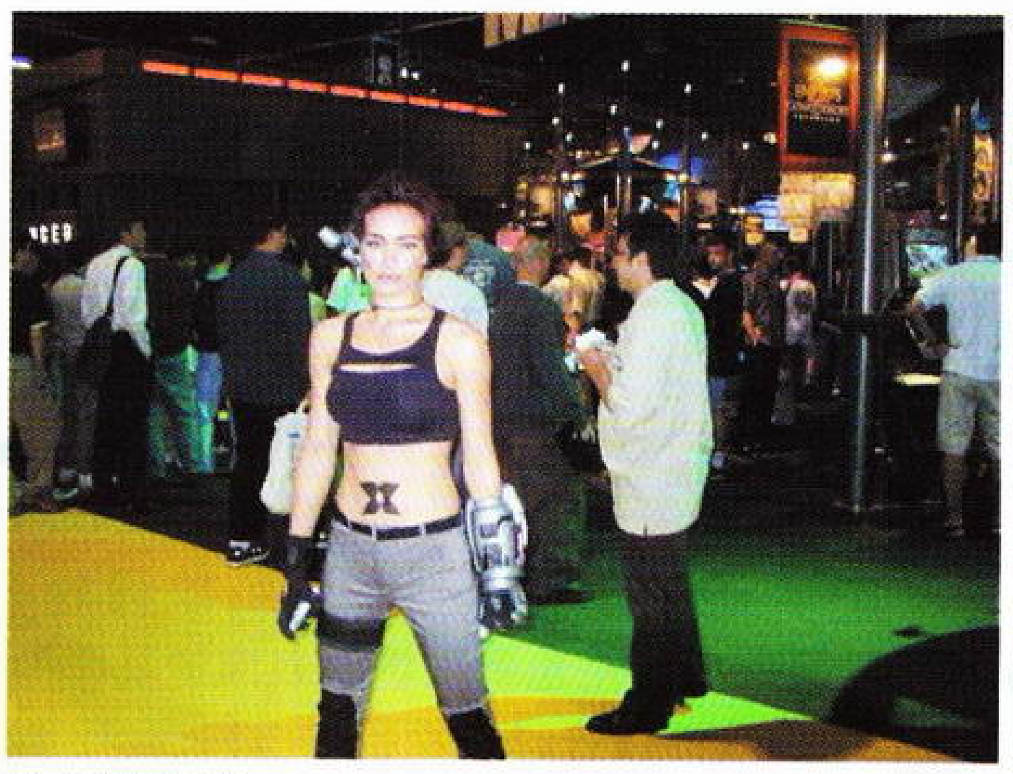
领导市场。”这样的话在日本也许根本就不会提及，而在美国，任天堂有的是理由：GBC在美国目前是最热门的主机，每周可卖出125000台的惊人数量。N64在3月时的销量与去年同年相比增长了30%，4月更是增长了43%，而同期PS市场的不断萎缩更是激起了任天堂的信心。其《赛尔达传说·梅祖拉的面具》与《星之卡比64》在日本卖了个满堂红，均已有超过70万套的销量，这次在E3展上美版的《赛尔达传说·梅祖拉的面具》也是广受好评；即将在8月11日推出的《PAPER MARIO》（日版名：《MARIO STORY》）以及由RARE的《007黄金眼》原班人马制作的《PERFECT DARK》是此次NINTENDO大力宣传的游戏，完成度很高，均可供试玩；另外第三方厂商的游戏也在这里展出，如CAPCOM的镇厂之宝《生化危机》系列作品《生化危机ZERO》，也提供了试玩版，看来离最后的发售日也不远了。除了游戏，由于招牌角色皮卡秋、MARIO在美国的人气越来越旺，皮卡秋已成为任天堂的财源之一，整个展区到处都是MARIO与皮卡秋的玩偶、模型。

其它硬（软）件平台

X-BOX

在E3开幕之前，微软在其官方X-BOX网站上搞了个有关是否在E3上展出X-BOX的调查，结果当然是“YES”！在E3展上微软也算是顺民意，为X-BOX造了一番声势：E3会场外远远的就可以看见飘扬的X-BOX大旗，另外在会场的地板、楼梯上也全是X-BOX的广告。进入微软的展区，一个巨大的银色“X”特别醒目。在展示区入口处参观者排起了长龙，就是为了一睹X-BOX的最新游戏画面。这一次微软展出的X-BOX游戏画面，较3月10日第一次公布X-BOX时的有小小进步，而且还配有背景音乐。但仍然没有展出X-BOX的实体，这一点比较让人失望。

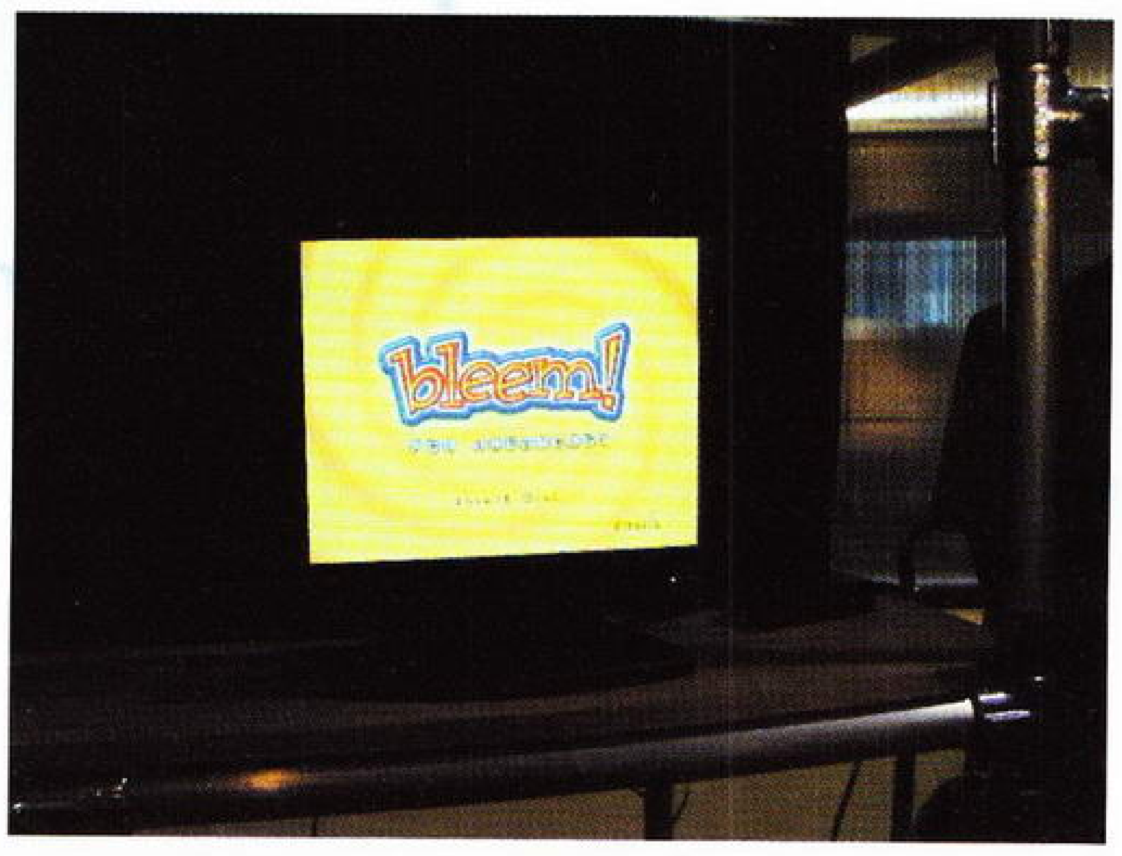
在展示会上微软表示X-BOX的开发工具将在六月份完成，并且会送至各个游戏厂商手中。在会场上微软的发言人不断受到媒体的访问，微软的发言人透露了X-BOX的一些硬件方面的新情报：1、X-BOX将不会内置MODEM，而是以额外配件的方式来使用MODEM上网。而MODEM到底是56K还是更高则尚未确定。2、X-BOX的USB插头会与目前市面上的USB插头有区别，玩家在购买时只可使用X-BOX的专用配件。3、虽然X-BOX本身自带硬盘，但仍然会附设记忆卡的插槽，以供不上网的用户使用记忆卡来交换资料。4、X-BOX的外形将与一般家电的大小相当，而在内置硬盘升至9G后在正式发售前仍有继续扩充的可能，最小也不会低于8G。



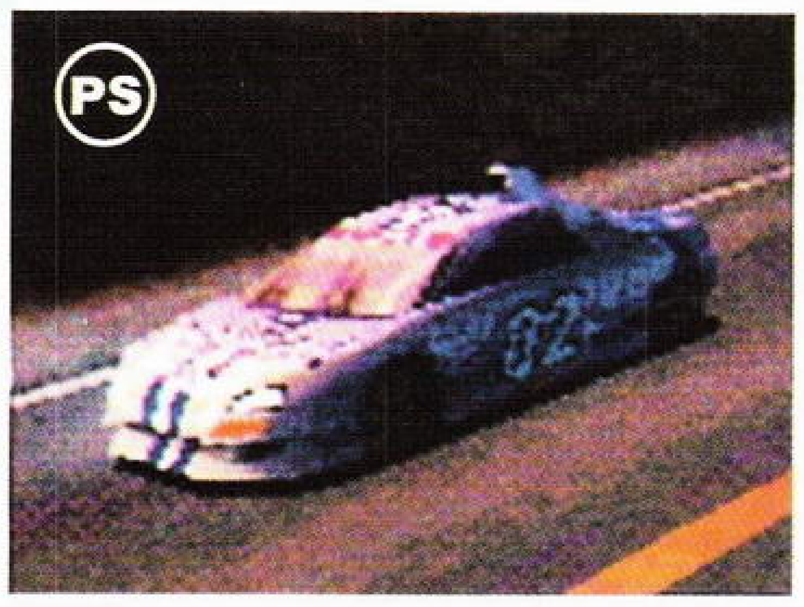
X-BOX 女郎

BLEEM!

因与SCE的模拟器官司而名声大噪的BLEEM公司在此次的E3展上也没有闲着，在其展区内展出了令人吃惊的DC版PS模拟器——BLEEM FOR DREAMCAST。说它“令人吃惊”，其一是因为在SCE与BLEEM的官司刚刚完结（不知SCE还会不会上诉），BLEEM就立刻来了这么一手……其二就是因为这个模拟器本身的优秀了：在DC上模拟出来的PS游戏比用PS2玩的效果还要好！以NAMCO的《RR4》为例，在REPLAY画面中赛车边缘比PS2上的要光滑许多，而且流畅度也比PS2版要好。其三就是BLEEM选择的开发平台了，在DC上开发PS的模拟器，这无疑会给SCE带来一次大冲击，SCE看来更是要铆足了劲与BLEEM继续对簿公堂了。尤其是美版DC目前销售情况正旺的时候，冒出个效果要优于PS2的DC版PS模拟器，对于还未发售的美版的PS2不能不说是一个很大的打击——玩家甚至会对PS2的机能产生怀疑。(PS2玩PS的游戏就算是打开了“补间机能”画面解析度也还是320X240，但DC模拟出的PS画面则可达到640X480)



BLEEM FOR DREAMCAST预定的售价是19.99美元，而推出的方式比较特殊：BLEEM将选出400个高素质的美版游戏，分成4张“BLEEMPAK CD”分开发售。这是因为每个PS游戏的解码模式都不尽相同，玩家在购入了BLEEM FOR DREAMCAST后只需先将BLEEMPAK



CD放入DC，再换入相对应的PS碟即可。4张BLEEMPAK CD将从6月下旬起陆续推出，也会在日本进行销售。不过SCE已下令日本的游戏机店铺禁止销售BLEEM FOR DREAMCAST，看来一场新的模拟器风暴又会来临了。

最后要指出的是，在对BLEEM的总裁William Kempe的访问中，问及是否会在PS2上推出DC模拟器之类的软件，得到的回答是"PS2方面我们暂时不会去考虑，PS2有许多特别的地方，需要我们花时间去研究。"

相关资料：

在过去的一年中BLEEM的在PC上模拟PS的模拟器"BLEEM！"的销量已超过25万套，SCE四次控告BLEEM未果，究其原因可以说是美国法律上的漏洞帮了BLEEM，由于BLEEM并未应用PS的任何硬件，因此法官认为BLEEM是使用自己的技术开发，并没有盗用SCE的任何东西。最后甚至允许BLEEM在其BLEEM！的包装上使用PS的游戏画面……

在本刊截稿前，从美国传来消息，SCEI已于5月12日正式向美国加州北部联邦地方法院提出控诉，认为BLEEM公司利用不正当的方式侵犯SCE的权益，并希望法院判决BLEEM公司必须停止该公司产品的发售，加州北部联邦地方法院将在今年8月做出裁决。请留意本刊的后续报道。

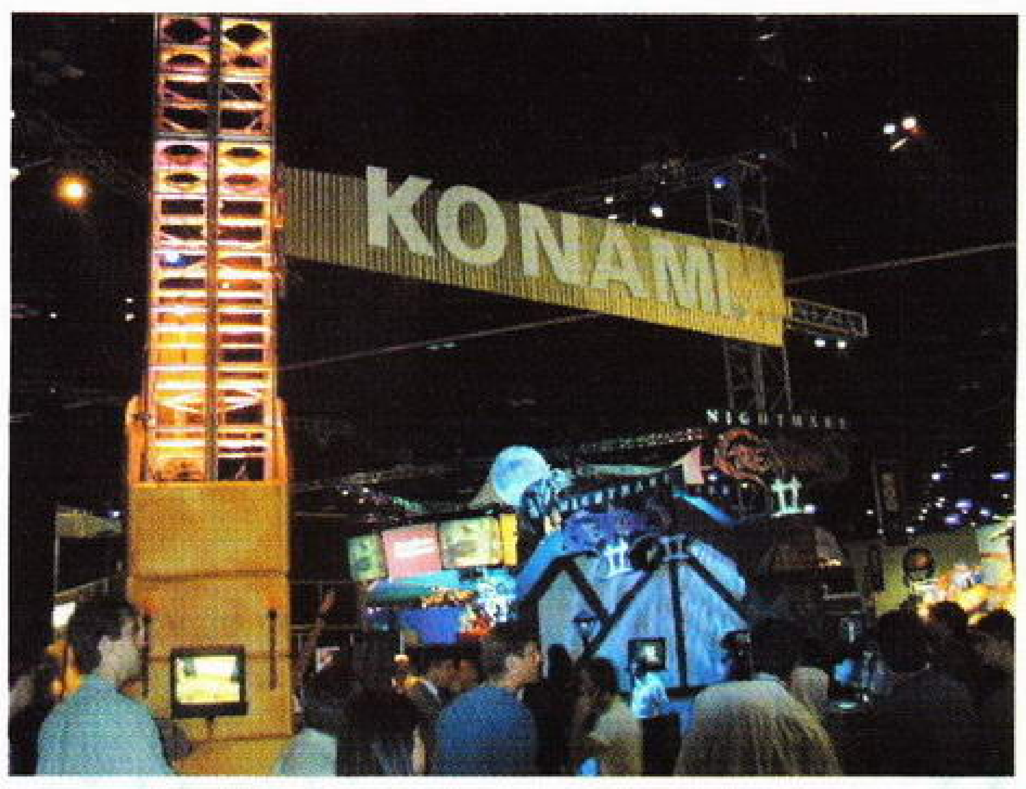
其它第三方厂商

CAPCOM

CAPCOM在E3上展出的游戏大部分都在其它主机厂商的展台上找得到，如《生化危机0》（专题后有详细介绍）、《鬼武者》等。但在其展区仍有两个非常受瞩目的游戏，一是"传说了很久"的梦幻格斗游戏《SNK VS. CAPCOM》，这次CAPCOM公布了此游戏的正式名称《CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000》，更加令人激动的是还提供了试玩版，虽然完成度还不高，但凭着隆、肯、八神、草雉等名角色的号召力，仍然（必然？）引起了围观。（专题后有详细介绍）二是《恐龙危机2》，在前不久监制三上真司先生宣布改回PS版开发之后，想不到在E3展上就立刻能够玩到试玩版了！看得出CAPCOM对此还是下了一番工夫去准备的。（专题后有详细介绍）另外《CANNON SPIKE（日版《GUN SPIKE》，本刊上期有介绍）、《街霸III·第三度冲击》及在E3上首度公开的《ROCKMAN X5》也都提供了试玩，反响不俗。

KONAMI

若论起今年的E3展众多软件厂商中谁是最大赢家，那无疑便是KONAMI了。《合金装备 索立德2·自由之子》成了E3展上最热的焦点，制作人小岛秀夫先生与原画设定新川洋司先生都到场接受媒体的访问。KONAMI更是将《MGS2》15分钟的宣传片每隔一小时播出一次，但在展区内仍然是被观众塞得满满的，有时观众人数甚至多到得站在旁边的微软展区，想像一下整个会场的人目光一致时的情景吧！不过也许是《MGS2》的风头太过强劲，在KONAMI展区内的其它游戏就显得不那么引人注目了，但其中不乏名作，如PS2与DC版的微软授权移植的PC游戏《帝国时代II》、只为DC开发的《NBA 2 NIGHT》、初次公开的PS2动作游戏《极乐丸7BLADE》、街机移植作品《SILENT SCOPE》以及大批美版体育游戏。



在E3结束后，KONAMI被评为E3最受欢迎厂商，而《MGS2》则是"THE GAME OF E3"。

SQUARE

相比CAPCOM与KONAMI，SQUARE在这次的E3上就有些让人失望了，展出的大多都是日版已推出的游戏。如《超时空之轮》、《晶莹之露》、《漂泊的故事》等。新游戏就只有《FF IX》与PS2游戏《THE BOUNCER》，没有提供试玩；《THE BOUNCER》倒是在用实机进行展示，画面质量非常出色，只是每放一段MOVIE便要读盘几十秒，希望正式版推出后会有所改善。《FF IX》则还是在TGS上看到的那几段画面，不过E3结束后SQUARE宣布将《FF IX》的日版发售日提前到7月7日，那么游戏完成度应该很高了吧。（专题后有详细介绍）

E3的图片新闻

EIDOS参加游戏展的恒例：真人版LARA。据说只有十六岁，真的吗？

TECMO的展台，真人版DOA2的女主角

拉力赛游戏的试玩"台"，这样的试玩版真不多见

洛杉矶当地时间5月13日下午4时，一年一度的E3降下了帷幕。随着美版PS2的即将推出、任天堂的海豚（暂名）、GBA与微软的X-BOX将在明年浮出水面，相信2001年将会是更加激动人心一年，不知明年的E3四大主机厂相争之时，谁会成为最后的胜利者呢？我们拭目以待。

希望大家喜欢《实用技术》的这次E3报道，2001年E3再见！

《最终幻想IX》vs《勇者斗恶龙VII》

《最终幻想》系列和《勇者斗恶龙》系列本来是两个分庭抗礼的巨作。进入次时代后，SQUARE的《最终幻想》系列却遥遥领先，ENIX当然不服气，一心要将《勇者斗恶龙Ⅶ》开发成为惊世骇俗的作品，以至一再推迟发售日。这次《最终幻想Ⅸ》和《勇者斗恶龙Ⅶ》冤家聚首，让我们看看两大软件公司各有什么举动吧。

在“无数次”延期后，ENIX将《勇者斗恶龙Ⅶ》由5月发售再度推迟到8月26日，SQUARE则将《最终幻想Ⅸ》的发售日由7月19日提前到7月7日。

5月27日，ENIX为《勇者斗恶龙Ⅶ》展开新一轮的广告攻势，聘请了日本著名的艺人团体——SMAP参与广告演出，并获得巨大的成功。6月1日，SQUARE宣布《最终幻想Ⅸ》接受预订，并开始在各大游戏专卖店播放新的广告片。之后的短短四天内，创下了预订数目超过50万套的奇迹。

《最终幻想Ⅸ》目前在日本期待榜排名第一，《勇者斗恶龙Ⅶ》位居第二;《勇者斗恶龙Ⅶ》2CD，《最终幻想Ⅸ》4CD。

目前看来《勇者斗恶龙Ⅶ》略居下风，但ENIX四年磨一剑，绝对不会屈居人后。到底战况如何，让我们拭目以待。

业界最新动态

每年的这个时候，都是各大游戏厂商公布去年业绩及来年发展大计的日子。现将一些厂商的业绩和发展动态公布如下，让大家作个参考。

SEGA 正处于多事之秋，上个财政年度亏损达428亿日元，已是第三年持续赤字，社长入交昭一朗引咎辞职，转任副会长。社长一职，由后台老板CSK的会长大川功兼任。同时，秋元康、园山征夫等多位高级职员辞职。并且，SEGA与微软的合作计划正式破裂，两者在硬件和网络上的合作关系已不复存在。更为不利的是，SEGA的开发部门独立运作计划即将实行，所有开发部门将分成9间新公司，7月1日起开始独立运作，这是否意味着这些公司将会为其他主机开发游戏？虽然E3展上SEGA的表现不错，大川功也乐观的估计明年DC全球销量可突破1000万台，到明年三月为止可基本平衡赤字，取得经常利润26亿日元，纯利润15亿日元的成绩，但实际情况并不容乐观。

另悉，SEGA已在集团内部发行691500股内部股，其中的152000股由11位董事认购，其余由指定的325位员工认购。SEGA希望通过这次认购活动，激发员工的凝聚力。

旧开发部门名称	新公司名称
SEGA SOFT1研	WOOHOO
SEGA SOFT2研	SEGA AM2
SEGA SOFT3研	HIT MAKER
SEGA SOFT4研	AMUSEMENT VISION
SEGA SOFT5研	SEGA ROSO
SEGA SOFT6研	SMILE PIT
SEGA SOFT7研	OVER WORK
SEGA SOFT8研	SONIC TEAM
SEGA SOFT9研	UNITED GAME ARTIST
WAVE MASTER	DIGITAL MEDIA

NINTENDO GB和N64正处于顺调发展中，GB主机发售量全球过亿，N64也已达到3000万台以上，再加上《口袋妖怪》、《萨尔达外传：姆吉拉的面具》（销量已逾五十万）等软件销售势头不错。因此，NINTENDO理所当然的将下一代主机海豚（原定年底发售）和GBA（原定8月发售）再度延期。并且，NINTENDO公开宣称，并不惧怕下一代游戏主机的竞争，认为其竞争对手SONY和MICROSOFT虽然拥有最强的硬件实力，但NINTENDO并不是在和他们比块头大小，只有依赖游戏方式的创新和个性的体现才能获得最终的胜利。虽然自大的口气一点没变，但考虑到NINTENDO的业绩目前居三大硬件制造商之冠，仅现任社长山内溥的缴税额就达6亿3532万日元，有这样的口气也就不足为奇了。

GBA假想图

SONY 虽然PS2现在是卖一台亏一台；虽然10月26日PS2将以更低的价钱（299美元）在北美上市；虽然第一季的业绩报告中亏损了3亿4218万美元，但SONY最近依然是大手笔频出，先是收购了网络游戏开发商VERANT公司，随之又关闭了索尼在线娱乐公司的洛杉矶工作室，将今后网络游戏的发展重心转移到VERANT公司上。充分显示了SONY对北美市场的重视。而且，SONY已经取得了PS3的商标权（仍然采用“PS”这个标志），是否PS3离我们已不远了？

CAPCOM CAPCOM去年的盈利大大增长，纯利比去年多出约6.5倍，高达97亿日元，这是该公司成立以来的最高利润。业绩创新高的原因是《生化危机3》（销量352万）、《恐龙危机》（销量224万）等软件的热卖。并且，CAPCOM在一年一度的战略说明会上宣布，该公司同时为多平台开发游

戏的方针不会改变，并将致力于网络游戏的开发，《生化危机》系列也将网络化。据悉，CAPCOM将加入海豚、X–BOX、GBA的游戏开发阵容，而为GBA开发的第一款游戏将是《生化危机》的新一集。另外，CAPCOM将把旗下的部门分拆成为子公司，以减低开支。

KOEI KOEI的业绩可谓不俗，上个财政年度纯利29亿日元，增长幅度达148.2%。去年KOEI推出了25个家用游戏、12个电脑游戏，今年将推出17个家用游戏（13个属于PS2）、11个电脑游戏。KOEI表示，将在3年内将事业重心转移到网络游戏上来，并加入了X–BOX。另外由于《决战》大受欢迎，

销出了近40万，因此KOEI也宣布了《决战》续集的开发计划，《决战2》将于2001年3月推出。并且，KOEI宣布，将仿效 SEGA 和 CAPCOM 进行分社化 而这些在分社化之后所成立的新公司也将会独自申请上市，募集资金。

NAMCO NAMCO的业绩也比去年为佳，以62亿日元的纯利达到了76%的增长率。但获利主要来自不动产，家用游戏的收益反而降低了19%。业绩不振的原因是年内没有什么特别热门的大作推出（《魂之力量》、《山脊赛车Ⅴ》等叫好不叫座，开发成本又过高）。因此，NAMCO调低了今年的获利预测，并表示将同时为PS2、DC、海豚、X–BOX制作游戏。

SQUARE 业绩不过不失，获得纯利16亿8500万日元，主要是投入大量资金进行新作开发而导致盈利下降。今年随着《最终幻想Ⅸ》以及大量PS2作品的推出，相信业绩会有大幅提高。并且，SQUARE的网络服务计划"PLAY ONLINE"已于6月6日开通，可以提供网络对战、下载软件、在线购物多种服务。

ENIX 去年虽然推出了《女神侧身像》这样优秀的作品，但由于《勇者斗恶龙Ⅶ》的一再延期，导致业绩大幅下降，盈利只有21亿8200万，比去年同期下降了43%。不过只要《勇者斗恶龙Ⅶ》不半途夭折，ENIX的获利不过是指日可待的事。

ATLUS ATLUS在上个财政年度亏损了8900万日元，比起前期亏损的11亿1400万日元已经好了许多，但仍然处于亏损严重的状态。6月下旬，ATLUS的招牌RPG游戏《女神》系列的最新作——《PERSONA2 罚》就要登场了，ATLUS是否可以借助这个游戏摆脱连续亏损的情况呢？

KONAMI 这一段时间以来，可谓是KONAMI的事业鼎盛时期，不仅在E3展上大出风头，被评为最受欢迎的厂商，而且年度结算时，盈利高达360%，获得纯利183亿日元，雄居各大软件厂商之首，这充分说明了KONAMI的实力。但赚了个盘满钵满的KONAMI似乎并不

满足，近期又出绝招，先后取得了日本棒球联盟和高尔夫协会的游戏肖像专利，更有甚者，KONAMI还采取了抢注对手商标权的行为以阻止竞争。JELECO的游戏《ROCK′N TREAD》、《TREND ROCK》、《STEPPING STAGE》、《ROCK′N TREND》都已被其抢注。

SQUARE和KONAMI反目成仇？

近期，SQUARE为PS2开发的游戏——《剧空间棒球》的发售日被日本业界宣布为"未定"。原因是从2000年4月1日起任何一家公司如果想开发有关日本职业棒球的游戏都必须经过KONMAI的同意。因为KONMAI已经和职业棒球联盟签下了"游戏肖像专利权"。而SQUARE的这款《剧空间棒球》正是以日本职业棒球为主题的游戏，要想在4月1日后发售，必须要取得KONMAI的允许。而KONAMI当然不会轻易松口，导致SQUARE损失了将近10亿日元的广告费，因此业界流传着两家反目的消息 SQUARE为了报复KONAMI，除了拒绝KONAMI在音乐游戏中使用《最终幻想Ⅷ》的主题曲外，还故意把该公司的超大作——《最终幻想Ⅸ》的发售日期提前到7月7日，目的是要给KONAMI预定在7月6日和7月13日所发售的两个运动游戏（PS2的《实况职业棒球7》和PS的《加油日本！奥林匹克2000》）造成冲击。

虽然事实是否如此不得而知，但KONAMI为了利益常常使用垄断手法确是个不争的事实。

《天外魔境Ⅲ》即将复活？

《天外魔境》系列本是可以和《最终幻想》、《勇者斗恶龙》相提并论的RPG名作，但其最新作《天外魔境Ⅲ～NAMIDA》由于原定在PC–FX上推出而被湮没（没等推出PC–FX已被淘汰）。不过近期有消息指出，开发该作的厂商HUDSON将再次展开《天外魔境Ⅲ～NAMIDA》的开发计划，暂定是PS或PS2的作品，2001年11月推出，预期销量200万。

PS2上演《英雄本色》！

据悉，名导演吴宇森将要担任一个PS2新游戏的制作人。该游戏是一个RPG游戏，主人公的脸型将以另一位名人周润发的脸为蓝本。（吴宇森＋周润发＝《英雄本色》？）游戏的发售日定于两年后的秋天，请大家慢慢等吧！

《幻想水浒传 3》公布

《幻想水浒传》的拥趸们一直期待着新作的出现，现在有了最新的消息：该系列将会推出两个新游戏，分别是PS2的《幻想水浒传3》及PS的《幻想水浒传外传》。不过对于《幻想水浒传3》，只知道正在开发中而已，《幻想水浒传外传》的消息则较多，已经可以知道该作的故事背景取自《幻想水浒传2》，二代的角色也会登场，而且是个AVG游戏，预定9月上市。

SEGA 开发 MODEL4

日前，开发"POWER VR"3D处理器的VIDEOLOGIC宣布"POWER VR 3"开发完成，这套新开发的3D处理器已经被SEGA认证并将运用在次世代大型游戏机板（MODEL4、NAOMI2?）上，还有一些对应游戏正在开发中，预计今年年底正式发表。而新3D处理器在浮点运算、几何运算等方面都十分强劲，外加HW T&L的规划，整体效能是"POWER VR 2"10倍以上。而5月25日，SEGA新社长大川功宣布了与微软的合作关系结束后，也透漏了SEGA正在开发DC接班机种的口风，这是否意味着"POWER VR 3"新的用途?

SQUARE 进军 WS

今年夏季，SQUARE将在WS上推出第一个游戏，游戏名为《努力工作的陆行鸟》，玩者要和陆行鸟一起去开拓新大陆，是一个类似《牧场物语》的模拟游戏。游戏中的陆行鸟十分可爱，各种事件也很丰富，玩者定可得到轻松的享受。

加强游戏场所管理

上月，《光明日报》上发表了一篇名为《电脑游戏：瞄准孩子的"海洛因"》的文章，引起了社会各界的普遍关注，呼吁文化部门和公安机关加强游戏场所的管理，后者因此而采取了相应行动，取得了一定成效。在此希望游戏场所能因此而规范，给游戏爱好者提供一个良好的环境。

DC 也是 X-BOX 的竞争对手?

近期，X-BOX的开发工具组已经开始送交到开发商的手中。这也意味着，在不久的将来，将会陆续有X-BOX的新作被发表，而X-BOX展露庐山真面目的一天也越来越近。在SEGA社长大川功表示SEGA和微软之间已经不可能在硬体上进行合作之后，微软也公开表示：DC也是X-BOX的竞争对手之一。不过，微软仍然表示SEGA和X-BOX之间有合作的空间，代表着SEGA仍然可能会为X-BOX开发软件。

又一手掌机横空出世!

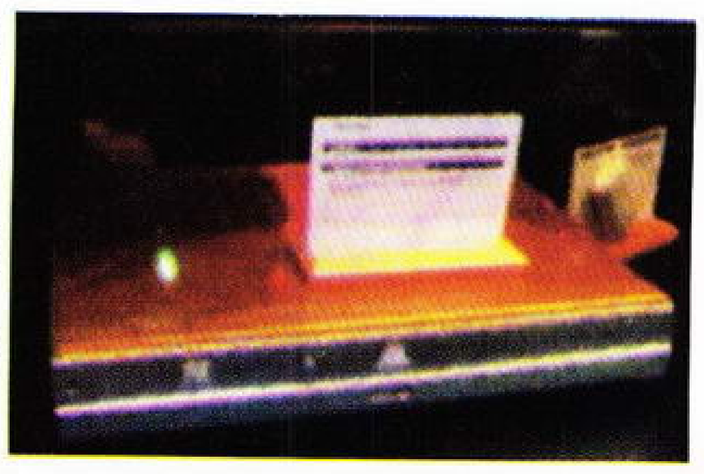
正当GB、WS、NGPC为着手掌机市场拚个你死我活之际，一家名为GAME PARK的韩国公司又推出了一台新型机参与竞争。这台名为"GP32 INTERNET"的手掌机具有一个32BIT的CPU和同显256色的液晶显示屏，并有8M的固定记忆体，还有直提式和横提式两种外壳，比起GBA来也毫不逊色！（图为该机外形和对应游戏）

NAMCO 的 CG 获奖

由美国电脑机械协会所举办的SIGGRAPH大会，被誉为世界上最具权威性的电脑动画祭典。而今年的大会将PS2版《铁拳TT》的四段CG动画评为佳作。这对于《铁拳TT》来说，算得上是无上的光荣，也代表着NAMCO的电脑动画设计技术获得了最高肯定。

DC 周边大曝光

E3展专题中报道了对应DC的DVD PLAYER的一些情况，这里为大家作一个详细介绍：该机有金、银两色，比一般的DVD PLAYER薄，碟盘采用前置式，给人一种精致的感觉。更重要的是，在主机前方有DC的标志！此外，SEGA还展出了MP3 VMS和专用的鼠标、键盘。



花絮

1.《格兰蒂亚2》定于8月3日发售。而DC版的《超级机器人大战α》发售日由8月改为未定。

2.世嘉的网络通信系统"DREAM LIBRARY"预定6月开通，届时利用DC上网的玩家可以通过这个系统下载游戏，方便的玩到MD和PC ENGINE上的300多个经典名作！（我国香港玩家可以享受到该服务）

3.有名的动作射击游戏《ARMORED CORE2》定于7月27日在PS2上登场。

4.BANDAI著名SLG《SD高达G世纪》的最新一集《SD高达G世纪F》将于8月3日在PS上推出，该作除了增加了许多新模式外，还可以使用玩家在上一作《SD高达G世纪ZERO》中培养的自创角色。

5.似乎嫌新世纪主机大战还不够精彩，美国公司INDREMA近日发表了自己的游戏主机：INDREMAL600E，该主机号称机能强过PS2，和X-BOX比也毫不逊色。

6.CAPCOM宣布PS2游戏《鬼舞者》延期至11月发售。《恐龙危机2》发售日定为9月13日。

7.据悉，香港、上海、北京等大城市已出现PS2的盗版碟。

8.索尼公布了为使PS2主机能够兼容PS软件而花掉的费用：十一亿五千万美元。

传闻

1.据报道，索尼将在今年秋季推出迷你PS，大小只有现在PS的四分之一，可随身携带，但仍需使用电视作为显示器。

2.有消息宣称,世嘉将推出"亚洲版"DC，该款DC的主要特点是无论日、美、欧版游戏，都可通用。

3.据悉，《拳皇2000》的街机版将于7月20日上市！而SNK正计划为PS2开发《拳皇》的最新游戏，计划代号为"THE KING OF FIGHTERS PLUS"。

4.KONAMI表示，GB游戏《幽灵通天塔》将可与PS2游戏《合金装备2：自由之子》互动，这是否意味着任天堂将与索尼达成某种程度上的默契？或者是《合金装备2》有可能在海豚上推出？

5.日本有传闻说SQUARE将加入GBA的软件开发阵容，如果属实，这将是1996年以来SQUARE首次回归任天堂的怀抱。

6.据说，世嘉将投资一千万美元拍一部间谍电影，由香港明星吴彦祖领衔主演，片名为《HONEY,I LOVE YOU》。电影公映的同时同名游戏也将上市。

7.北美一家名为NCS的网络商店宣布，该公司为DC主机研制的金手指即将推出。

8.任天堂不久前注册了一个新的商标"STAR CUBE"（星之方块），业界人士纷纷猜测这是N64后继机的新名字，因为厂方一直表示"DOLPHIN"（海豚）只是开发计划的名称而已。

重要作品预售表

PLAYSTATION

日期	作品	厂商	类型
6月预定	《封神演义～仙界大战～》	BANDAI	ARPG
6月22日	《BRAND × BRAND》	TONKIN HOUSE	RPG
	《BLASTER MASK》	SUNSOFT	STG
6月29日	《女神异闻录～罚～》	ATLUS	RPG
	《ELDERGATE》	KONAMI	RPG
	《J LEAGUE 实况 WINNING ELEVEN2000》	KONAMI	SPT
7月7日	《最终幻想9》	SQUARE	RPG
7月13日	《加油日本！奥林匹克2000》	KONAMI	SPT
	《古墓丽影Ⅳ》	VISIT	AVG
7月19日	《实况职业棒球2000开幕版》	KONAMI	SPT
7月20日	《合金弹头X》	SNK	ACT

PLAYSTATION 2

6月预定	《郑问之三国志》	CAME ARTS	SLG
6月29日	《TVDJ》	SCEI	ACT
7月6日	《实况职业棒球7》	KONAMI	SPT
7月19日	《实况 WORLD SOCCER2000》	KONAMI	SPT
7月预定	《真三国无双》	KOEI	ACT

DREAMCAST

6月22日	《首都高BATTLE2》	元气	RAC
	《ADVANCE大战略》	SEGA	SLG
6月29日	《街头霸王Ⅲ 3RD》	CAPCOM	FIG
	《罗德岛战记～邪神降临～》	角川书店	ARPG
	《JET SET RADIO》	SEGA	ACT
	《基连之野望～自护之系谱～》	BANDAI	SLG
7月6日	《古墓丽影Ⅳ》	CAPCOM（代理）	AVG
7月27日	《育成达比赛马》	SEGA	SLG
	《特摄冒险活剧～超级英雄列传～》	BANPRESTO	ARPG

本月焦点

文：无忌

游戏猛如虎？

近来，一篇名为《电脑游戏：瞄准孩子的"海洛因"》的文章在社会上掀起了轩然大波：有人拍手称快，有人愤然谴责；有人直斥文章有假，有人坦言游戏无罪……与此同时，各地公安机关、文化部门对电脑室、街机厅开始进行大清查，全国众多中小学校纷纷开展"告别游戏厅"签名活动……

作为一名游戏杂志编辑，我当然不希望有人对游戏提出非议，但目前确实存在着游戏厅管理不善，游戏题材选择不当的问题，对没有自制力的孩子也确实造成了危害。而明眼人也可一眼看出，该文的主要抨击对象是非法经营的游戏厅而非游戏，因此，我对该文基本认同。不过，该文所认可的一个提法：电子游戏是"鸦片"，电脑游戏是"海洛因"，却令我颇为震撼。虽然我不知道作者是否将家用机游戏也算在内，但把游戏比之毒品，也算得上一大创举。想想从前看到的"受暴力游戏影响，校园发生枪击事件"等报道，还有"非同志们"谈及游戏时的眼光和态度，再加上该文推出的"游戏毒品论"，电子游戏真有面临"千夫所指"之势。而作为游戏编辑，我却无法"横眉怒对"，只能长叹一声："游戏猛如虎矣"，然后暗暗责备自己站错了队伍。

不过转念一想，又有点想不通：电子游戏真有这么大的危害吗？说到底，它与电影、书籍一样，不仅给人们提供娱乐，还是人类行为及文化的载体和反映形式之一。但为什么游戏在人们的心目中却无法取得与电影、电视、书籍一样的地位呢？

是不是人们对它的印象总是停留在拥挤的小机厅里？诚然，我们中的大多数人对电子游戏的认识都是从街机厅中开始的，那拥挤的环境，叼着烟卷的少年，双目闪着金光的老板以及被父母强行拉走的小孩，相信大家已司空见惯。在这样糟糕的环境里，受到伤害的不仅是玩者的心灵，还有游戏的形象。可悲的是，尽管大城市里已经出现了很多设施齐全，管理健全的大型街机娱乐场所，但全国各地管理不善、非法经营的小机厅和电脑室依然层出不穷。"谢绝中小学生入内"的机厅里，孩子的人头攒动；"严禁赌博"的牌子下，博彩机一字排开……面对此情此景，家长们当然要喊出"还孩子一个健康的娱乐环境"之类的话，当然会恨屋及乌地把罪过推到游戏身上。而作为游戏人，我们自然不能怪罪社会和家长不分青红皂白，只能在心底呐喊："还游戏一个清白的形象！"

但有时，游戏本身也无法自视清白：过度暴力、极端惊栗以及色情内容的游戏时有出现。不少游戏中，游戏制造商们都苦心营造出一个个"充满战斗"、"充满刺激"、"充满恐怖"的世界，而"更火爆"、"更刺激"、"更恐怖"也成了不少玩家对游戏的追求和评判标准。就这一点而言，相当一部分游戏真可以视为张牙舞爪的猛虎。虽然如此，我依然要为游戏辩护：电子游戏这种娱乐形式既然如此受人欢迎，就必然有其存在的理由，不能因为有了不良的内容，就将形式一笔抹煞，就象不能因为有了三级片和黄色读物而否定电影和书籍的价值一样。再说内容如何，是由人所左右和选择的，也就是说："存在"不一定是合理的，但我们可以将其变为"合理的存在"。每念及此，我都深深怀念《吃豆》、《玛里奥》、《FF6》这些老游戏，还有那个在无数玩友心目中获得了"终身成就奖"的《仙剑奇侠传》……当然，我并非在探讨所谓道德和价值方面的问题，只是希望技术越来越先进的游戏制造商们能够明白，我们需要的是"近真实的娱乐世界"，而不是"近真实的感官刺激"。

至于游戏的"成瘾性"，我在这里并不想多谈，因为之前已有无数的文章谈到关于"度"的问题。任何事物过了"度"，都会成为"毒品"。古时候围棋被称为"木野狐"，意思是痴迷于围棋的人，就象被狐狸迷住了一样，不能自拔。这与"游戏毒品论"颇有异曲同工之妙，只不过现在沉迷于围棋会被人们称为智力开发，而沉迷于游戏只会被人们称为玩物丧志，这就牵涉到一个是否受社会认同的问题。而在游戏还没有被社会和大多数人接受的时候，我们对于"度"的掌握更应适当：游戏对于自身的形象则应更加珍惜；对于没有自制力的孩子，社会和家长也应负起更多的引导责任而不是一味禁止。那么，游戏业的价值和游戏的魅力或许能被渐渐接受。否则，只会形成恶性循环！

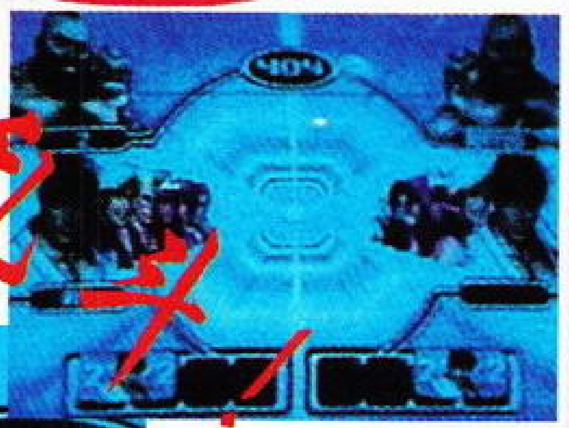
虽然发了这么多感叹，但"张弛有度的游戏"、"改善游戏环境"、"慎重选择游戏题材"却都是些说起来容易做起来难的事，我并不指望这篇文章能改变些什么，只是希望，喜欢游戏的朋友不要忘记：重塑游戏形象的责任，不仅仅在于某一项管理制度、某一个游戏厂商、某一款游戏软件，还要靠你，靠我！

一个可以自由翱翔的游戏天空，是我们的"最终幻想"

文：紫枫

世纪大乱斗！！！

DC/ARC	CAPCOMACT	GD-ROM
	游戏类型：ACT	发售日：预定8月发售



令广大格斗游戏迷们期待已久的“梦幻级”格斗游戏——《CAPCOM VS SNK》，近日总算又有了新的消息！制作商之一CAPCOM在不久前展示了其最新的游戏画面，这无疑会令每个格斗迷都欣喜若狂。其实有许多读者很早以前就听说过CAPCOM要与SNK联合推出一款格斗游戏，但是却一直不见其消息，只不过见到几张人物图片而已。而直至今天，CAPCOM与SNK的联合巨作、万众期待的《CAPCOM VS SNK》总算要与大家见面了！

格斗

由于重新描绘了人物战斗画面，基本上游戏中每个人物都有自己的新加技能，而且人物表情及动作都较原作更为细腻，甚至就连人物的出场画面都有了改变。另外，在格斗中的各种光影特效也是非常的漂亮。“真是有一种让人看着就想玩的冲动呢！”一些参加展示的人如是说。

游戏中的战斗画面变得华丽了不少

人物

本次由CAPCOM公布的游戏人物中，已经肯定的有12名，其中CAPCOM方面的包括：隆(RYU)、肯(KEN)、春丽(CHUNLI)、古烈(GUILE)、布兰卡(BLANKA)及桑吉尔夫(ZANGIEF)；而SNK方面的人物则有：草雉京(KYO)、八神庵(IORI)、二阶堂红丸(BENINAKO)、特瑞(TERRY)、不知火舞(MAI)和雷登(RAIDEN)。而据官方发言人说，到游戏正式完成时，会有超过20名角色登场。这么多经典人物放在你的面前，你不心动吗？

美工

《街霸》系列与《KOF》系列都有自己的一套美术风格，而此次究竟会看到什么样子的隆与京呢？原来本次游戏的美工也是分得比较开的：在格斗版面中的人物是以《街霸ZERO》系列中的漫画风格出现，而在任务选择时的画面则是由SNK的专职画师森气楼大师所描绘的人物。看着森气楼大师笔下的隆和肯，也真是别有一番味道呢！

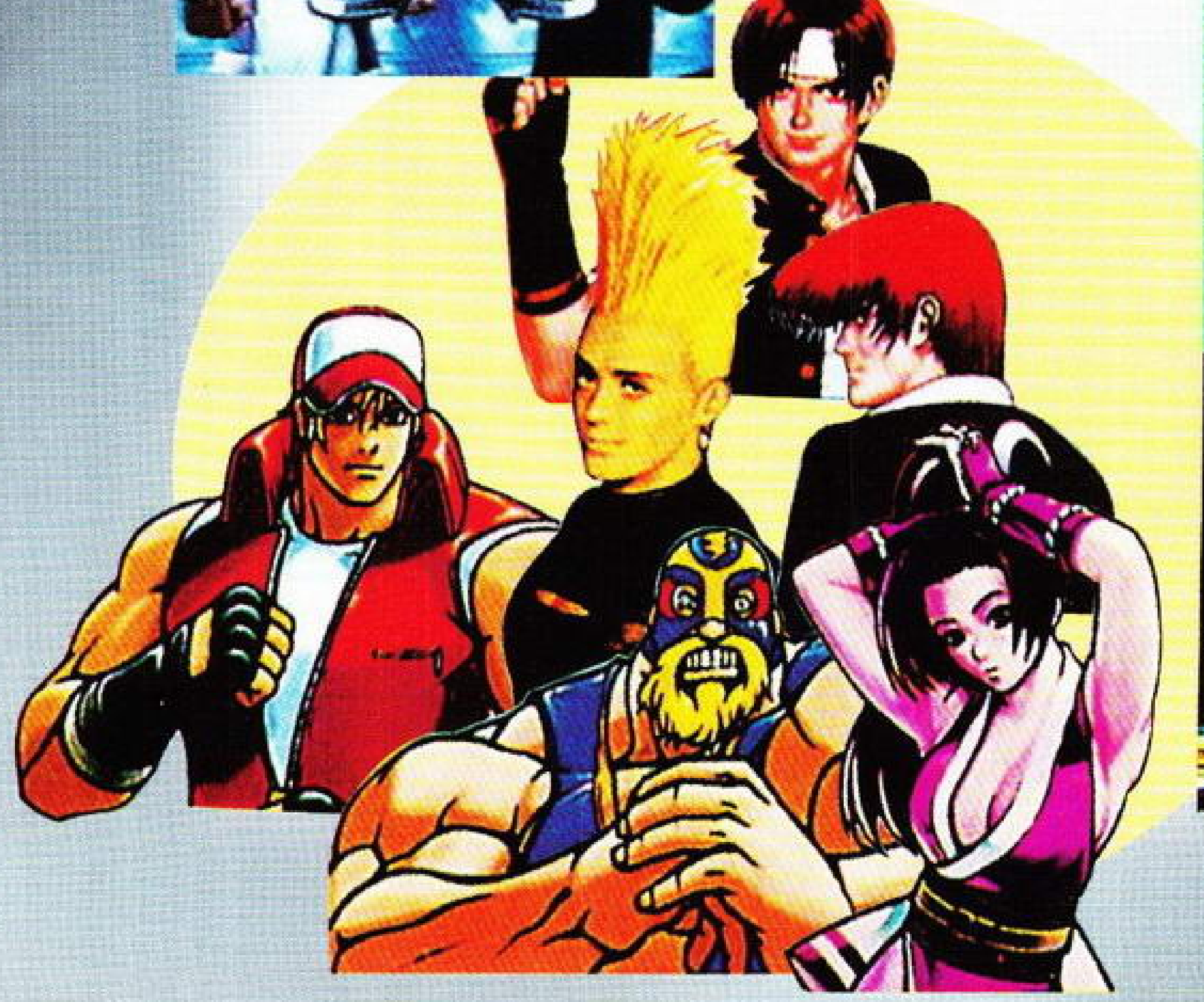
是《KOF》版的RYU好看，还是《街霸ZERO》版的八神好看呢？

系统

只要玩过CAPCOM的《街霸》系列与SNK的《KOF》系列的人都一定能够体会到两种截然不同的感觉。而如今这款集合了两个厂商的两大经典的《CAPCOM VS SNK》要如何处理这两种系列截然不同的系统呢？其实就连CAPCOM与SNK也未能在这两个系列中找到一个平衡点(亦或是想保留各自的风格？)，而是在游戏中同时放入了两个操作系统，分别叫作“CAPCOM GROOVE”和“SNK GROOVE”。顾名思义，这两大系统分别代表了CAPCOM《街霸》风格与SNK《KOF》系列风格。

其他

游戏预定于今年8月发售，相信到时候DC版与街机版会同日上市，而游戏的正式名称也终于定了下来——《CAPCOM VS SNK-MILLENNIUM FIGHT 2000-》。看这个名称，难道预示着SNK将会把《KOF2000》中的游戏人物也加入其中？看来一切的一切，都只有等游戏推出之时才能知道了。



RYU与KEN出场时的画面

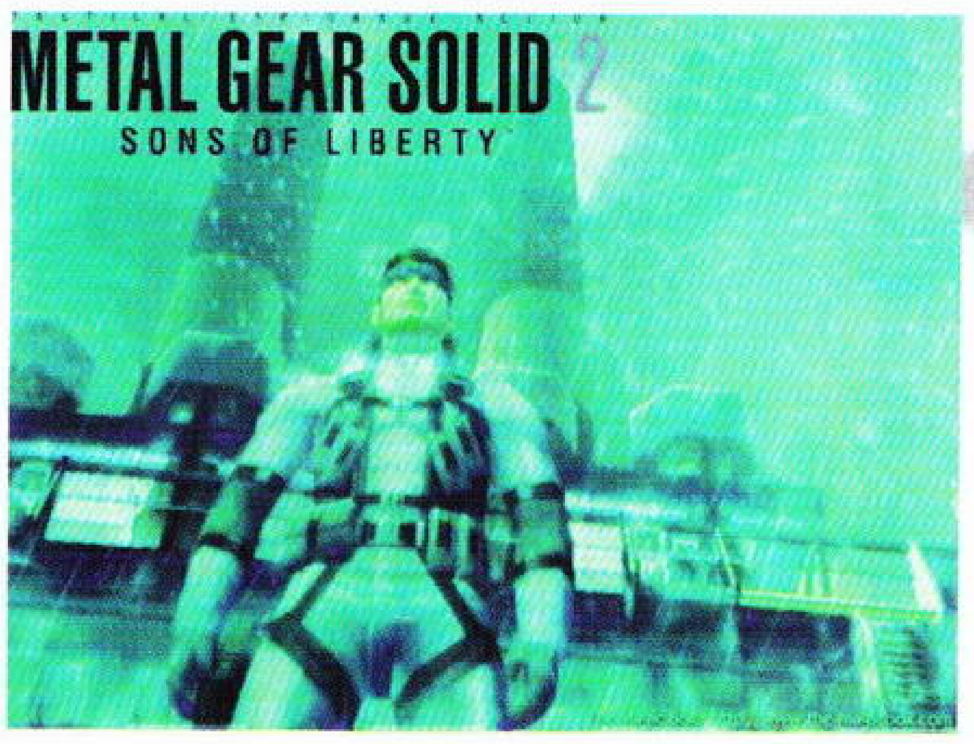
KEN新加入的特殊技

文：GOUKI

合金装备索立德2·自由之子

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID 2
SONS OF LIBERTY™

PS2	KONAMI	媒体未定
	游戏类型：ACT	发售日：2001年秋季

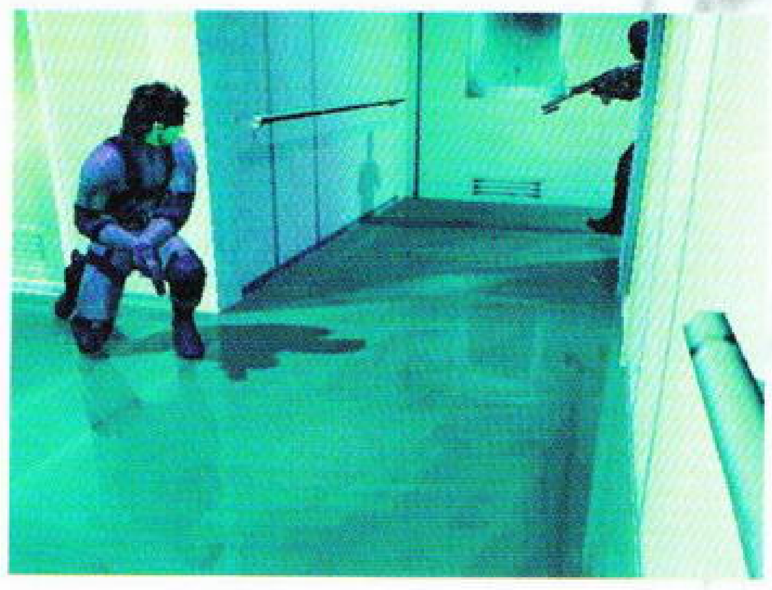


5月11日的E3展上，KONAMI的传奇制作人小岛秀夫先生展示了万众期待的游戏——《METAL GEAR》的续篇：《METAL GEAR SOLID2·SONS OF LIBERTY》，短短十几分钟的宣传片，紧紧抓住了在场每一个人的心。这款预定将在明年秋季于PS2上推出的游戏的素质之高令人“难以想像”，采用了POLYGON描绘的方法将此次SNAKE的冒险舞台——一艘停泊在纽约港口的大型舰船的每一个细节再现。在如同CG品质的游戏宣传片播放完毕后，问及小岛秀夫先生有关游戏画面素质的问题，“你所看到的宣传片中CG只有五秒”。也许只有在PS2这样的主机上才能完美再现小岛秀夫先生的METAL GEAR世界吧。

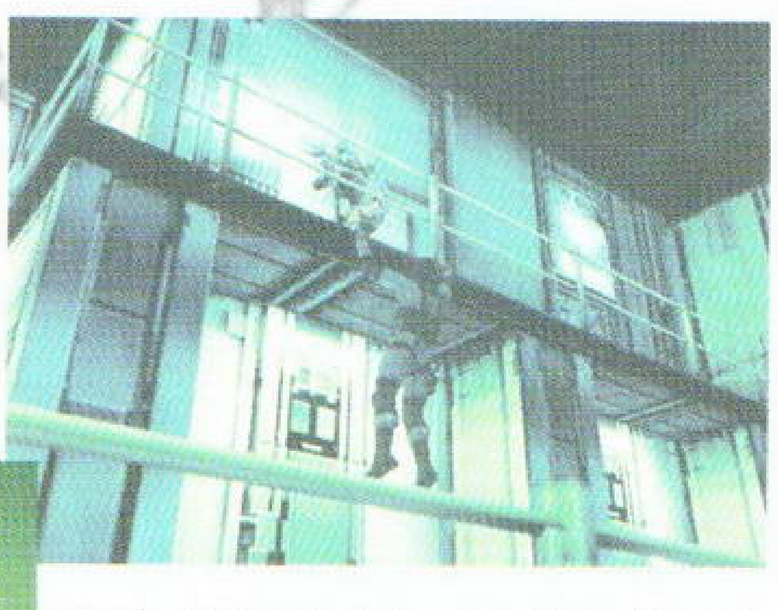
SOLID·SNAKE此次的任务

在完美解决了阿拉斯加核危机后，SNAKE又开始了他的平静生活。不过好景不长，一艘停泊在纽约港口的大型运输船被怀疑装载了新型号的核搭载步行兵器——METAL GEAR RAY。“传说中的战士”SOLID·SNAKE只有再次临危受命，在一个狂风暴雨的夜晚开始了潜入。从游戏画面及设定原画上看，比起前作来，这次SNAKE的感觉更加“沧桑”，男人味十足。

更加“电影”（作动词）的MGS2



前作中流畅的电影般的情节与游戏本身丰富的内涵是最值得回味的。这一次平台转到PS2上开发，借助其强大的机能，对于周围环境、气氛以及人物内心世界的把握将会更加真实可信。例如宣传片中SNAKE在大雨中潜入运输船的一幕，雨点打在SNAKE的身上会溅起水雾，甚至水还会顺着SNAKE的额头往下流。踏中甲板上的积水也会相应的溅起水花……在潜入运输船内部后有一段在无电力的房间里与敌兵周旋的情节，敌兵手持配电筒的FA-MAS 5.56 F1步枪在房间里搜寻，利用PS2强大的机能（再次强调）做出的光源特效给人的感觉十分的震撼，看着几支波动炮状的光柱在房间里扫来扫去，极像尼古拉斯·

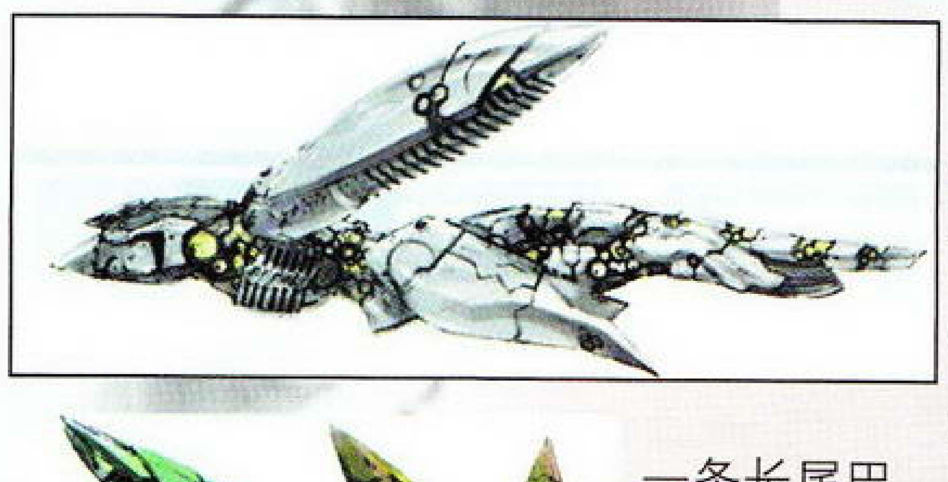


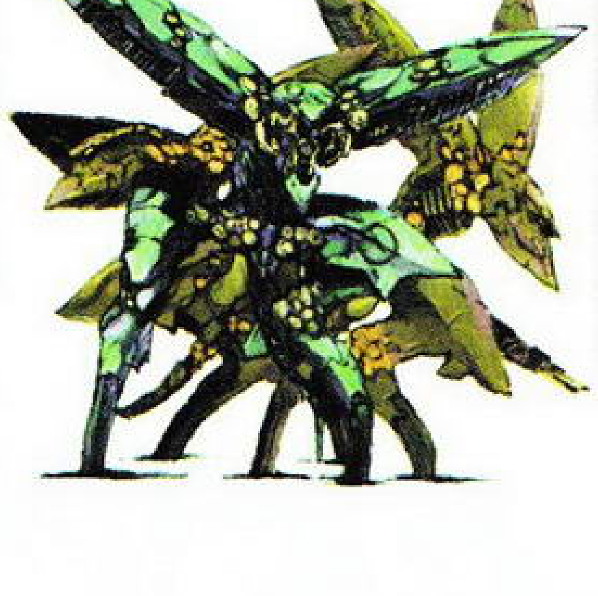
凯奇［NICOLAS·CAGE］的那部《ROCK》（《石破天惊》）中特种部队在下水道里搜索的镜头。（说起来MGS在这部影片中借鉴了不少东东，如肖恩·康纳利(SEAN CONNERY)在影片中初次出场的“酷”SHOW……）而SNAKE俯下躲避敌人攻击或者是开枪射击的时候是可以看到他的表情变化：咬咬牙、抿抿嘴甚至还有面部肌肉的抽动……小岛秀夫先生的确是在把《METAL GEAR》当作电影来制作！就算你不玩ACT，在一旁欣赏也是一种享受啊！

在上期的E3前瞻中曾提到过此作中普通敌兵的AI将与前作会读心术的塞柯相当，从此次的宣传片来看的确是够“专业”。敌兵不仅能够远远的听到你的脚步声，还会采用包抄夹击的战术来对付SNAKE。不少敌兵甚至还配有防弹盾牌，躲在盾牌后向前冲。

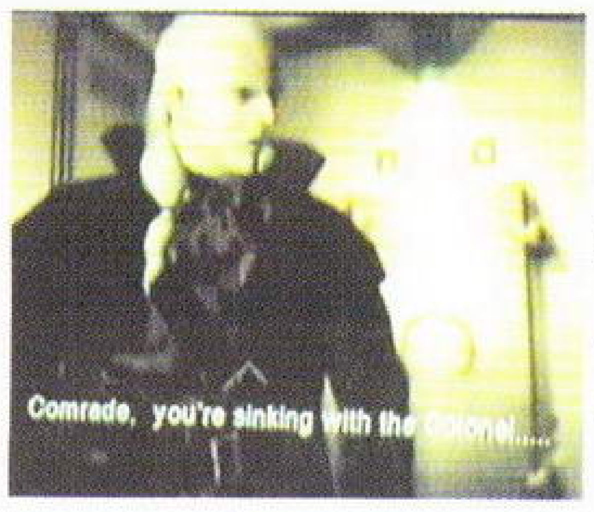
小岛秀夫先生对于“SONS OF LIBERTY”这个附标题的解释是：这是一个自由的国度，人类现在已经生活在电脑的世界中，人们在不断发展科技，而科技也逐渐支配人类，慢慢夺走人类的自由，而此次MGS2主题，便是“夺回自由”！

上作的核搭载步行兵器METAL GEAR REX的“威猛”形象相信早已深入人心，而这一次的METAL GEAR则易名为“RAY”，外形采用流线型设计，在巨大的身躯后还拖着一条长尾巴。（控制平衡的？）在RAY的设定草稿中还看到了RAY“展翅”的原画，难道RAY会飞吗？

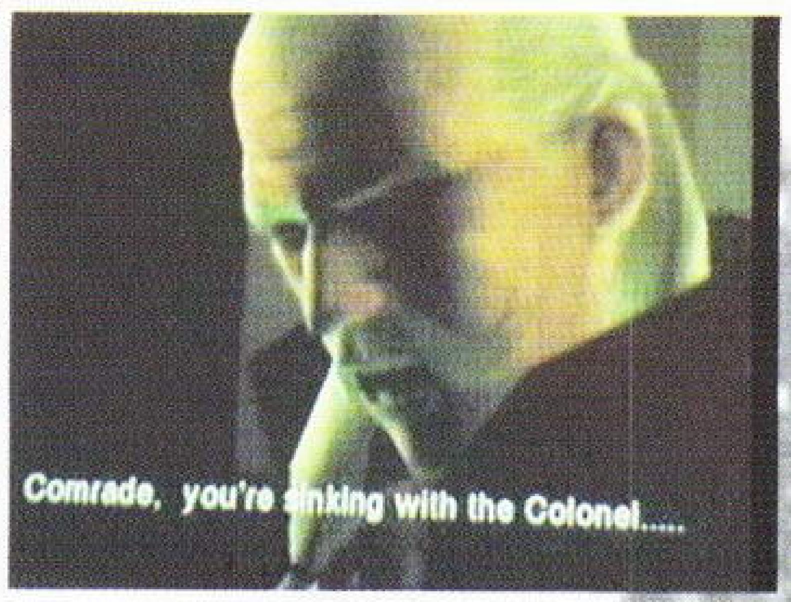




再度现身

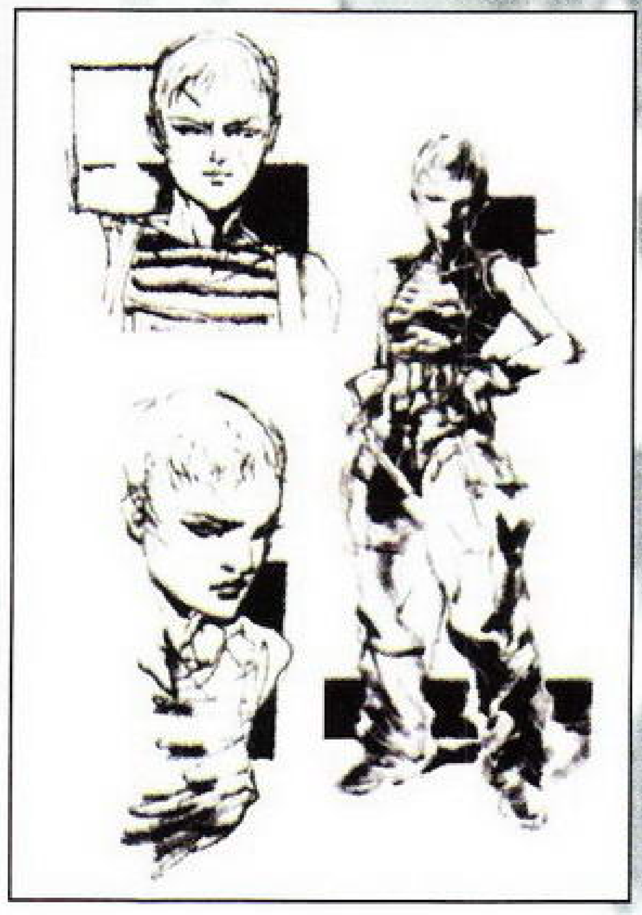


前作中，总爱拿那把黄金左轮作SHOW的奥塞罗特在METAL GEAR REX启动前一刻逃离了阿拉斯加核武器基地，在被忍者——GREY FOX斩断右手后他改用左手持枪，而拔枪速度丝毫不亚于原来惯手的右手，相信是经过了一番苦练的。从游戏宣传片上看，在运输船上奥塞罗特开枪打死了一名船上的士兵，看样子他似乎并不属于任何一方？难道说他这次的出现是为了向SNAKE再度发起挑战吗？



神秘的女性角色

在宣传片上出现的另一个重要角色便是这位白色短发的女性了，在宣传片中一出场便向SNAKE发起挑战，擅使飞刀，使用枪械比起前作中的女阻击手WOLF毫不逊色。不过从设定来看这个还未公布姓名的角色应该会成为SNAKE的仲间，相信不会如同MERYEL那样再让SNAKE心烦意乱。对于为何会对SNAKE发起进攻，在宣传片中并未做进一步的说明。



技术支援：OTACON博士

前作中METAL GEAR REX的开发者——懦弱的OTACON博士，由于他对于核步行兵器有相当的认识，因此他在这次行动中将会对SNAKE做技术方面的支持。在宣传片中SNAKE的通话对象正是OTACON，不知他还有没有那件隐形迷彩呢？

Long time no see, brother!

在宣传片的最后，出现了“Long time no see，brother!”的字幕，对于这句话，小岛秀夫先生并未做出任何的解释。“BROTHER”这个词对于METAL GEAR来说只有可能意味着一件事：BIG BOSS的基因复制体。SNAKE与前作中的LIQUID都是“战士基因强化计划”的产品，他们之间是“BROTHER”的关系。难道说已死于FOX DIE的LIQUID·SNAKE……再度复活？亦或者是再度出现一个称SOLID·SNAKE为“BROTHER”的强敌？那么“Long time no see”又是什么意思呢？这个谜只有等到游戏推出后才能揭晓了。

游戏的预售日

游戏预定于2001年秋季推出，如果到时候能准时推出，那么游戏的开发时间将长达3年。目前的开发进度则是“故事尚在编写中”，因此“开发度也很难确定到底有多少”。而制作的费用将大致与电影《哥斯拉》相当！“由于游戏的容量巨大，到时候推出时会使用DVD也说不定！”另外虽然此次MGS2是在美国公布，不过由于在宣传片中仍然是使用的日语配音配合英文字幕，因此这个预售日应该指的是日版。到时候诸位“SNAKE”是否才会考虑购入PS2呢？

对小岛秀夫先生与新川洋司先生的Q&A：

Q：MGS2游戏的概念是怎样的？

小岛秀夫先生：首先当然是好的视觉效果，可惜还是无法与HOLLY-WOOD的电影相比。在游戏中采用了大量多边形（HI-POLYGON）的方法来表现出游戏的世界，例如从天空降下来的雨，落在脸上之后会顺着脸颊滑落，这就是我需要的游戏品质了。

Q：为PS2开发游戏是不是很难？总共花了多长时间呢？

小岛秀夫先生：对，开发PS2游戏的确比PS的要难得多，但我们全组人员都很享受这个挑战。至于时间方面，我们自从PS版的完结后，已着手于构思“SONS OF LIBERTY”，真正的开发工作在一年前展开。

Q：在宣传片上曾出现了酒瓶被击破的场景，也是由于上面的原因吗？

小岛秀夫先生：对，子弹击中的地点不同，破裂的方法也会随着改变。玻璃窗也是一样，随着被子弹击中的地点、被击中的方式，玻璃破裂的方式也会随着计算处理的结果而改变。

Q：在宣传片的最后，好象含有相当讽刺意味的的诙谐场面出现呢。

小岛秀夫先生：在日本那边反应不怎么样，这边的人（指E3）对此反应热烈。标题画面出现的时候，大家起立鼓掌，不过我当时心里仍是有些紧张呢。

Q：新川先生这次您仍然是担负着原画设定的工作，请问目前的工作进度如何呢？

新川洋司先生：现在游戏并未开发完成，还看不到多少游戏画面。我认为到最后开发完成的时候就会有大量有关人物和机械的画面出来吧。

Q：您在看过游戏展示的宣传片后，觉得这个宣传片与您原来的作品有相当的品质吗？

新川洋司先生：看看影片（指宣传片）好像很轻松，实际上是很辛苦的。这段DEMO就花了一个月以上。

Q：游戏的开发平台转为了PS2，对于再现新川先生的原画，应该有相当程度的提升吧！

新川洋司先生：嗯，没错。（PS2）在有关画面表现能力上的确很厉害。事实上对我来讲开发平台转换的影响并不是很大，倒是对于画面开发的游戏制作成 大。

MGS2原画设定

PS | SQUARE | CD-ROMX4
游戏类型：RPG　发售日：2000年7月7日

文：邪魔天使

于7月7日提前推出！这是一个4CD大作！这是假期中的必修课！

也许很多读者拿到本期杂志的时候《FFIX》正在“好评热卖中”，或者是马上就要发售。在日版发行前的几周里，SQUARE陆陆续续给出了一点游戏的细节资料，这一期我们再次给大家作出报道，相信对大家打机会有一点帮助吧！至少可以了解一点背景故事，玩起来更有感觉一些。

背景故事

在一个叫做GAIA的世界中，有四个不同的王国。一个由CID领导的和平王国——LINDBLUM，把吉唐捧为了他们的英雄。这是因为邻国亚历山大（ALEXANDRIA）的女王开始残忍的进攻附近的村庄，摄政王CID就雇了以吉唐为首的一队盗贼去绑架亚历山大王国的公主嘉妮。虽然CID的本意只是要俘获公主以获得女王的进攻计划，可是嘉妮公主在发现她的母亲已不受控的进入了疯狂的状态后，就和她忠诚的保镖史丹拿一起加入了吉唐的队伍。为了报复，亚历山大的女王派出了一队黑魔导士追杀主人公，关键时刻魔导士比比也临阵倒戈了。

再说战斗系统

新的战斗系统将会类似于《最终幻想6》，出战的战斗队伍最多可达四人，玩家可以根据角色所拥有的能力来充分的利用前排后排的位置取得优势。

一个新的选项是“恍惚模式”，它代替了原来的时限系统。当一个角色受了一定的伤害后就会进入这个模式，在这种状态下，角色可以使用平时不能用的一些技能。每个角色都有其独特的技能，例如主角Zidane作为盗贼会有一个“偷”的技能。这次，施展魔法要消耗相应的魔法点数，而使用的魔法种类和数量都要根据角色的职业而定。

惊叹号！

当路过一个新的地点时，如果角色头上出现一个叹号或是一个问号，表明那里一定有隐藏的物品或是秘道。

再次说明技能的不同

技能被分为两类，一类是行动技能，另一类是状态技能。行动技能可以让玩家在战斗中使用诸如召唤怪兽等技能，而状态技能则能够提升玩家的抵抗力，例如提升抗拒毒性的能力。

一个新的迷你游戏——“MOG NET”（莫古网络）

从分布在世界各地的某一个飞天猪莫古那里接受送信的任务，然后去寻找居住在其他地区的那个收信的莫古，把信交给他就算是完成了任务。完成任务后可以得到道具或情报。说起来好像是挺容易的，但是可能会有时间的限制，所以行动稍慢一点也不行呢！而且莫古住地可能很隐蔽，要找到收信人并不是一件很容易的事啊！

莫古也是很可爱的

游戏开始的城市

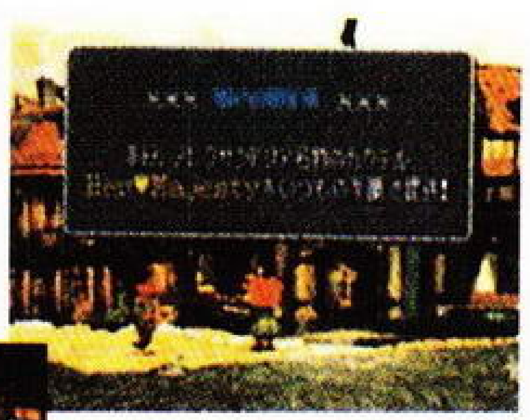
亚历山大城是游戏开始的地方，在这里会有很多的事件发生。

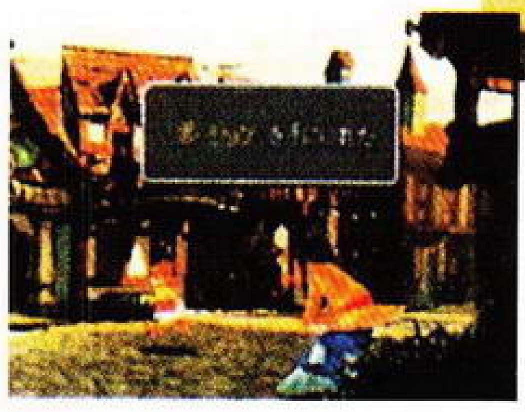
卡牌游戏

此作中还是会有卡牌游戏存在，但是具体的资料现在还没有，不过大家可以看到卡牌游戏的图片。

分头行动

本作中还会有一个实时事件系统。它可以使主角的队伍分开，每个人单独去搜索一个市镇，这可是大大的提高了工作效率呀！





有翅膀的人

最近SQUARE公布的图片中有一幅上有一个长着翅膀的人，他的对面是一艘飞空艇。关于这个人厂商没有提供任何资料，他是游戏中的重要人物吗？现在还不得而知，就看大家玩的时候会不会出现了。

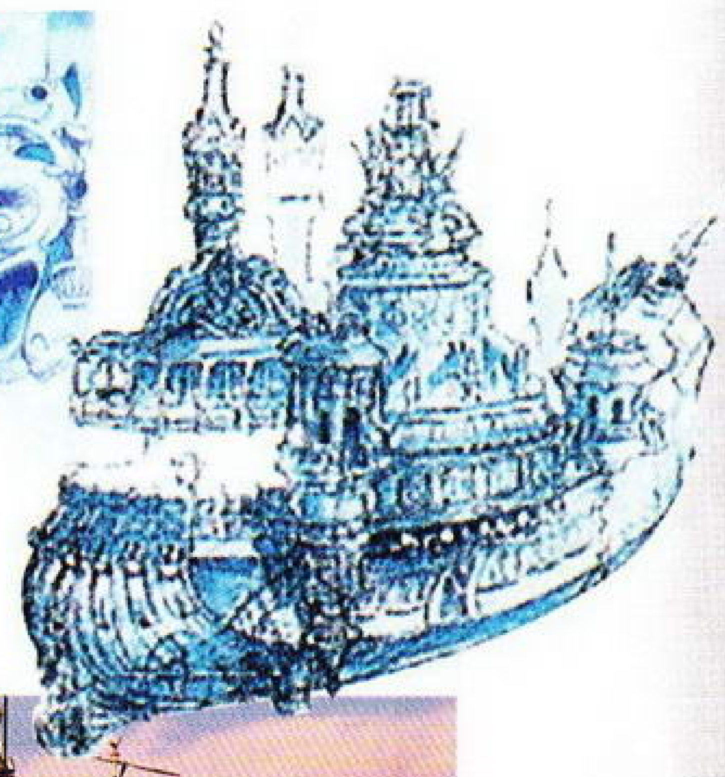
其他的迷你游戏

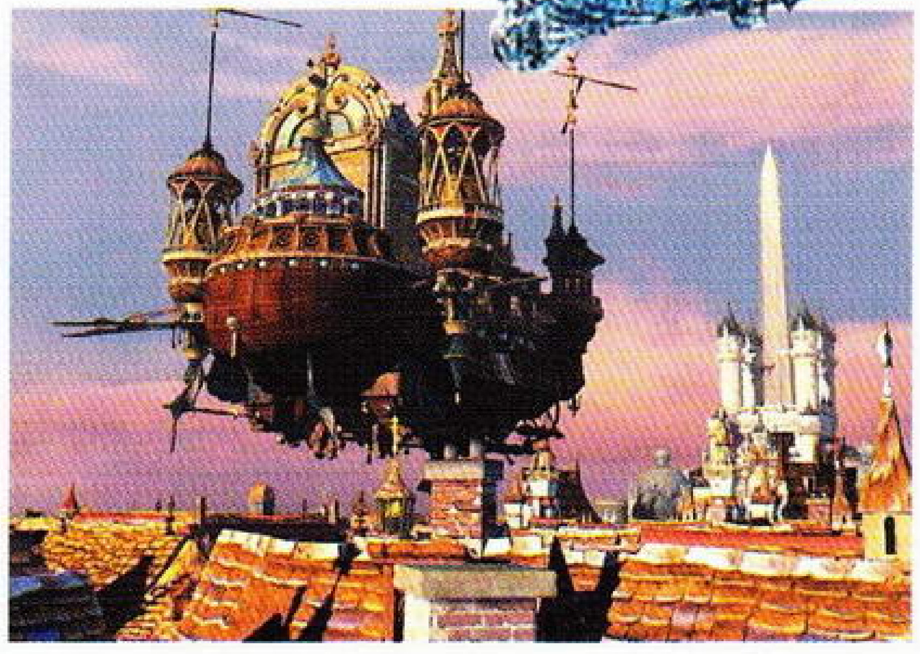
游戏中还会有很多的迷你游戏，但是基本上都需要达成一定的条件才可能出现。大量的迷你游戏是增加游戏性的一个有效的办法，所以《FF IX》是绝对“好玩”的游戏。

主题曲已定

SQUARE表示，本次《最终幻想9》的主题曲的曲名为——《飞向天空的鸟》，演唱者将是日本的著名女歌星白鸟英美子。这次的主题曲也将分为日文版和英文版，不过目前SQUARE还没决定到底用哪个版本作为游戏中正式的版本。

剧场艇的设计图

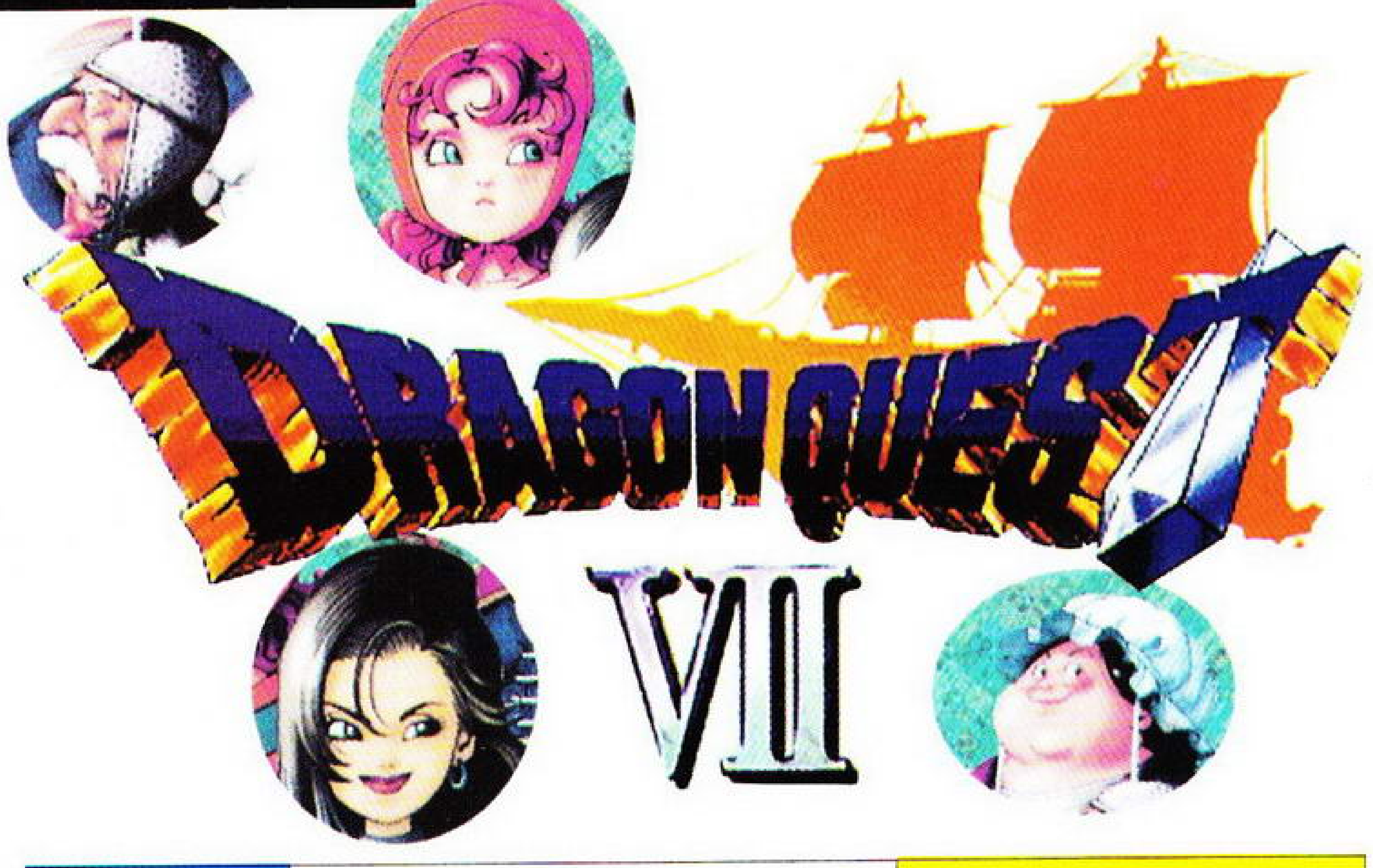




合作广告

SQUARE曾经和可口可乐公司合作，用《FF IX》的人物做了一个可口可乐的广告。或者，也可以说是以可口可乐为主题做了一个《FF IX》的广告。反正，这个天才的主意对两家公司都大大的有好处，宣传效果非常的好。

广告制作非常漂亮！



PS	ENIX	CD-ROM
	游戏类型：RPG	发售日：2000年8月26日

文：邪魔天使

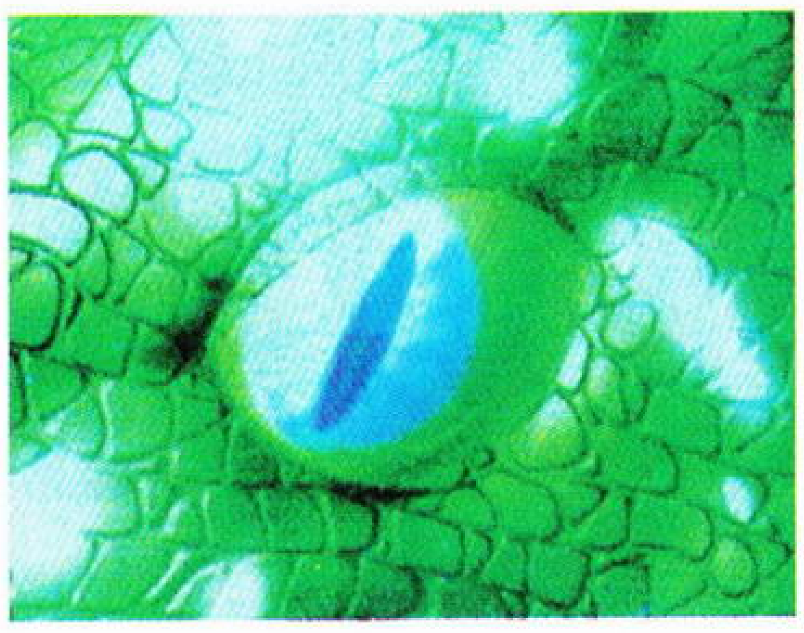
天哪！又延期！ENIX到底想做什么？！8月26日真的可以发售了吗？！

不知道，真的不知道！

ENIX的制作人发表声明向玩家道歉，并说游戏的剧情是6代的3倍大，所以很难准确地控制完成的时间。所以大家一定要有耐心，“心急吃不了热豆腐”嘛！让我再为大家报告一下有关《DQVII》的最新资料，能望梅止渴也是好的。

不止片头有动画

据说在《DQVII》中有很多的动画而不只局限在开头和结尾。那么它的动画能比得上《FFVIII》吗？其实两个游戏的动画并没有太大的可比性。这是因为《FFVIII》的动画风格是真实，而《DQVII》的动画是2D的动画片类型，并且带有很强的《DQ》风格，让人一看就能认出来。



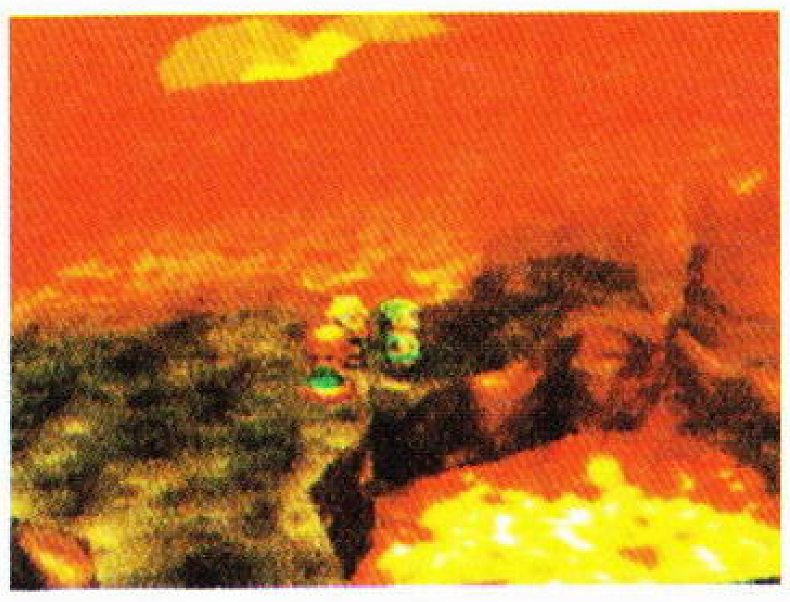
这是龙的眼睛吧！

是龙和其他的生物在一起吧！

龙从海中冲出！

自动执行的战斗预定

游戏中会有一个新的战斗系统。这个系统允许玩家对其他的队友指定一种战术，由队友自行决定具体的动作。这些指令一共有6种，分别是：以防守为主、以战斗为主、以回复为主、以魔法攻击为主、以攻击辅助为主、由玩者手动指挥。



神秘的“禁断之地”

在艾斯度岛上有一个叫作“禁断之地”的地方。岛上有不少关于这个地方的传说，但都说那是一个不能去的地方，岛上的居民都没有去过那里。游戏会从这个岛开始，而“禁断之地”将是第一个重点。

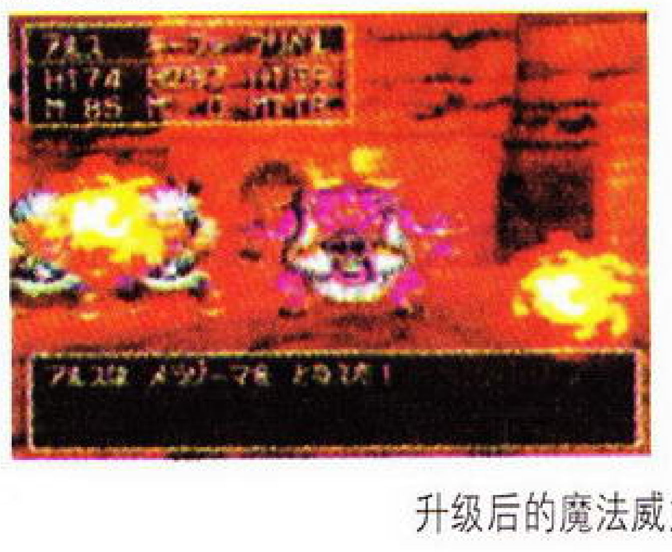
怪物老伯

游戏中会有一个叫作“怪物老伯”的人，他熟知有关怪物公园的事情。如果要建怪物公园的话就要找到这位老伯请教。他会为你介绍建造的方法和有关公园的一切大小事情，可以说是一位专业人士。

和老伯谈一谈吧！

魔法可以升级

在游戏中相同的魔法分为三级，而本作相对以前在魔法效果的表达上做得更出色了。



升级后的魔法威力更大，场面壮观

传闻中的怪物公园

在上一期的报道中我们已经知道，在怪物公园中每种怪物只能放一只，如果想要收集一大堆的史莱姆呢？那就是要建怪物宿舍给他们。这一次我们公布建怪物宿舍的方法。

第一步

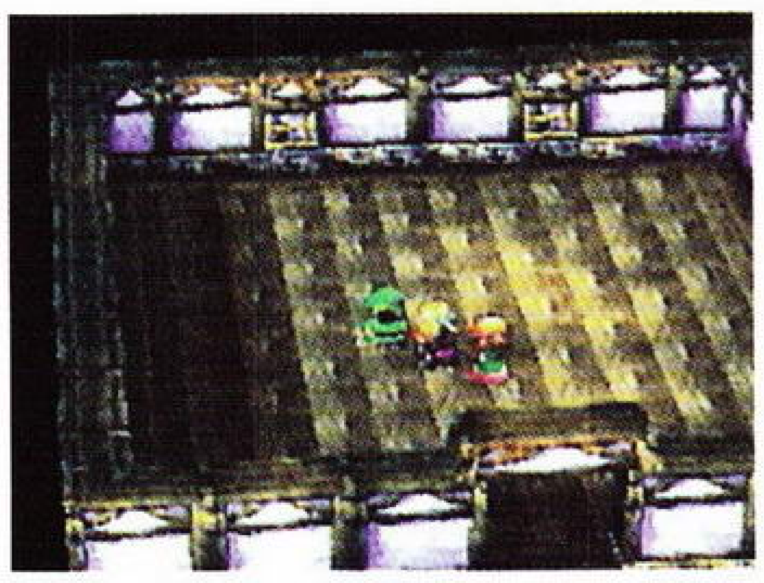
找怪物老伯的助手，把想要大量收集的怪物在他那里登记一下。只有登记的怪物才能住进宿舍。

第二步

在冒险的旅途中与登记过的那种怪物战斗，打赢的话就可以把这些怪物送回宿舍了。

第四步

再建另一个宿舍……



第三步

回到宿舍和收集的怪物们说说话吧。

巨型暴龙

它巨大的尾巴轻轻一扫就能造成很大的伤害，非常的厉害！

木马骑士

这个让人想起唐吉诃德的家伙可是一个功力高深的敌人，竟然可以从马上飞起对主角进行攻击！

再介绍几个怪物

魔鬼之书

这些张着嘴吐着舌头的书可没有多少人愿意仔细读吧！它们常常发出"啪啪"的声音，并且攻击方式变化多端，大家可要小心了。

既然是魔鬼之书自然会用咒语攻击

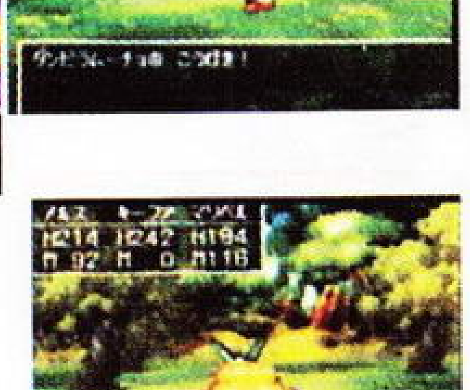
腐尸龙

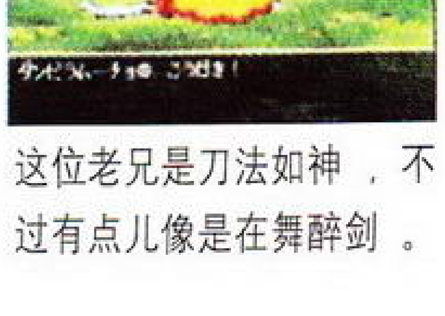
别看这位老兄全身腐烂，一副落魄的样子，可是当它发起威来会喷出极强的火焰，不会让你好受的。

月光刀土匪

它可是刀法凶狠的刀道高手，使用的月光刀是有名的宝刀。而它好像不太喜欢出刀，常常用一些古里古怪的攻击方法。

它还会身体变形然后做出攻击。





这位老兄是刀法如神，不过有点儿像是在舞醉剑。

对游戏的一点预想

我们已经知道游戏中可以收集各种怪物，并且有怪物公园和怪物宿舍可以存放抓来的怪物。但是我们现在还不知道如何才能抓到怪物。相信通过战斗可以得到想要的怪物。可是和怪物战斗时可以将其打死吗？若不打死好像又抓不到它。或者只是把怪物打倒在地，然后再带它走，不过可能性并不是很大。难道会像《DQ MONSTERS》一样要给怪物吃些肉来讨它的欢心？或者会加上和《口袋妖怪》一样的捕捉球类的道具？作为游戏中的一个十分有游戏性的元素，相信ENIX不会把收集怪物这一系统做得太过简单无聊。

对于自己喜欢的怪物下手可要容情，万一错手打死了就只好 Load......

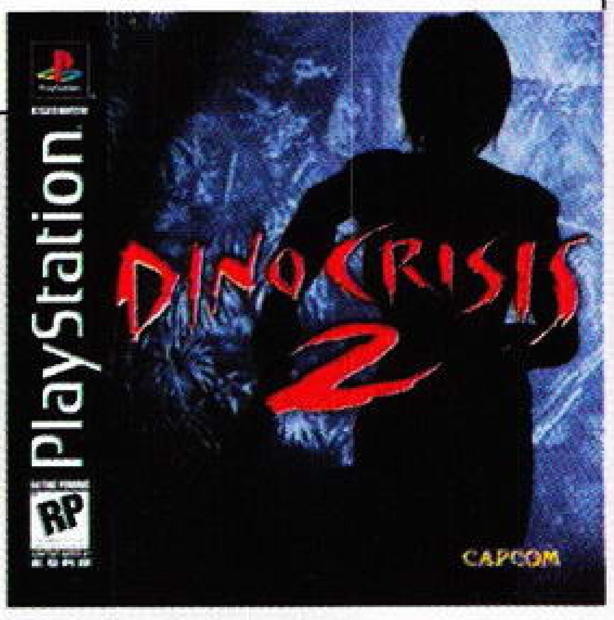
和怪物说说话也有可能收伏它！

文：GOUKI

恐龙危机2

DINO CRISIS 2

PS	CAPCOM	CD-ROM
	游戏类型：AVG	发售日：9月13日



破坏大自然生态系统的恶果

E3展上CAPCOM出人意料的展出了《恐龙危机2》，就在不久前其制作人三上真司先生还在抱怨PS2游戏难开发，因此将《恐龙危机2》的开发平台改回了PS，结果在之后的E3展上就展出了其试玩版，而游戏的美版发售日定在了10月份，日版会比较早推出。“游戏现在的完成度大概在60%左右”。

初期剧情介绍

在上作中，Kirk博士的一次实验事故导致时光倒流，6000万年前的地球霸主恐龙在错误的时间来到一个错误的地方。违反大自然“适者生存”铁律的做法是绝对会受到惩罚的……地球上不可能同时出现两种不同种类的主宰者，人类的命运再一次受到了威胁。在Regina及其队友的努力下，成功的完成了“博士夺还计划”，之后Kirk博士交由政府处理。

一年后，对“第三能源”的继续研究已交由军方接管，但是在实验途中发生了一场更加严重的意外，实验地EDWARD市在“第三能源”的作用下变成了一片原始森林！能够应付这样的危机的，也只有经历过“博士夺还计划”的Regina所属的特种部队了……但是当部队进入EDWARD市后，尽管已有了心理准备，没有参加“博士夺还计划”的队员还是被眼前的景象吓呆了……

登场的恐龙增至10种!

在上作中游戏的“里主角”——恐龙的种类打来打去也就那么几种，而在此作中，登场的恐龙将增至10种。不过厂商尚未将登场恐龙的种类完全公开，就E3展上提供的试玩版里出现的恐龙来看，已经确定登场的有翼龙、迅猛龙、雷龙、梁龙，当然，还有恐龙中的霸王——霸王龙。

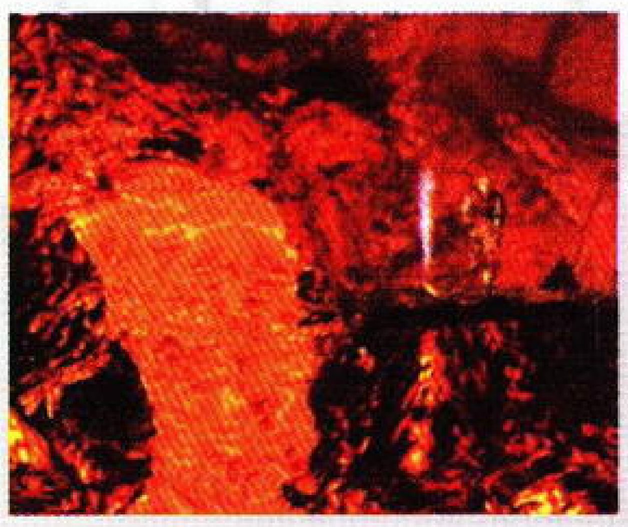
新作的变更点

前作中的武器调合系统毁誉参半，在此作中会重新进行一些调整。在武器的装备方面也变化不小，主角可以同时使用两件武器，即是说可双手持枪！并且还可以边跑边射击，机动性大大增强——面对比丧尸不知强大多少倍的恐龙，不加强火力与机动性如何取胜呢？武器种类方面也不再只是那几支可怜的麻醉弹或小步枪，将出现威力更大的武器，如火焰喷射器、火箭筒等。在击倒恐龙的同时还会显示PTS与COMBO的点数，让玩者从数字中体会到快感。

此作中的主角除了Regina外，加入了一位新的男性角色——Dylan。目前尚未有关他的详细资料，只知道他与Regina是同属于一个部队的同事。

前作中的背景及人物都是即时演算生成的，因此画面效果虽然不及《生化危机》做好的CG背景，却可以做出镜头摇移、变焦等电影般的效果，但是由于将过多的多边形用于背景上，一个画面上出现的恐龙只数就受到了限制，使游戏的难度与刺激程度降低。在这一作中背景改回静态的CG——终于有多边形来做恐龙了！（想想若在PS2上就不会出现这样的问题吧？不过……还是做在PS上好！）在E3上的试玩版里最多可同画面出现四只迅猛龙，向Dylan展开围攻之势，It's cool。

游戏的舞台



前作中的冒险基本上就是在小岛的实验基地内部展开，而在此作中你将会感受到一份《侏罗纪公园》的气氛，大部分情节将在户外展开，在原始森林中的感觉是什么样的呢？已经公开的几个场景包括：火山岩洞、爬满植物的建筑物外部、树木茂盛的原始森林中等，最让人吃惊的是居然还有水中的舞台，主角穿上潜水服在深水里的建筑物里似乎要找些什么，而且在水中也有史前生物在等着晚餐……不知道这些场景会不会给斯皮尔博格正在筹拍的《侏罗纪公园·第三集（暂名）》带来一些灵感呢？总而言之，这次Regina又要经过一番苦战了。

前作的主题是“让人随时感受到恐龙就在你附近”的一种压迫感，除了寻找博士，便是逃命。而此次Regina的任务是“解决此事”，因此，任务的性质不同，游戏的主题也发生了变化：此作中你会感受到“猎杀的爽快感”，这与前作中“被恐龙所狩猎”是完全相反的。虽然不知道恐龙算不算受保护动物，不过在恐龙的眼中，只有弱肉强食这四个字！

文：邪魔天使

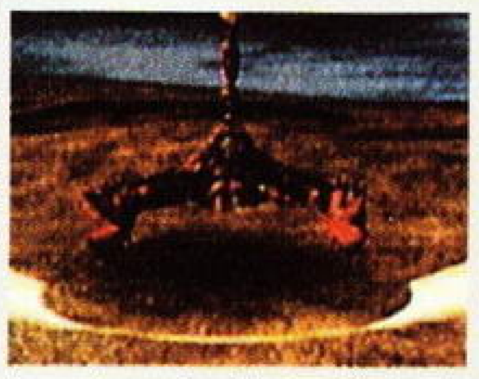
METAL MAX
WILD EYES

DC | ASUKI | GD-ROM
游戏类型：RPG　发售日期：2000 夏

历时七年经典大作重现江湖！

提起《最强装甲》系列，那些FC和SFC的老玩家一定不会陌生。现在，这个经典的RPG游戏终于来到DC上了！玩家要驾驶战车在荒凉的大地上寻找变异的怪物，然后与之战斗，以此来维持生计，这就是核战带来的后果。

在荒无人烟的大地上寻觅



与主人公对战的是那些受到辐射和有毒物质感染后变异的巨大生物。由于世界的电脑中心的那个主机诺亚失控，这导致全世界的电脑都相继失控了，世界一片混乱，再加上怪兽四处行凶，而且体型巨大，破坏力极强，所以人类的生存环境非常的恶劣，需要像主人公这种掌握武器的人来与怪兽战斗。除了怪兽以外，也有一些堕落的人与主人公作对，对于这些人也不能太仁慈！

主要人物

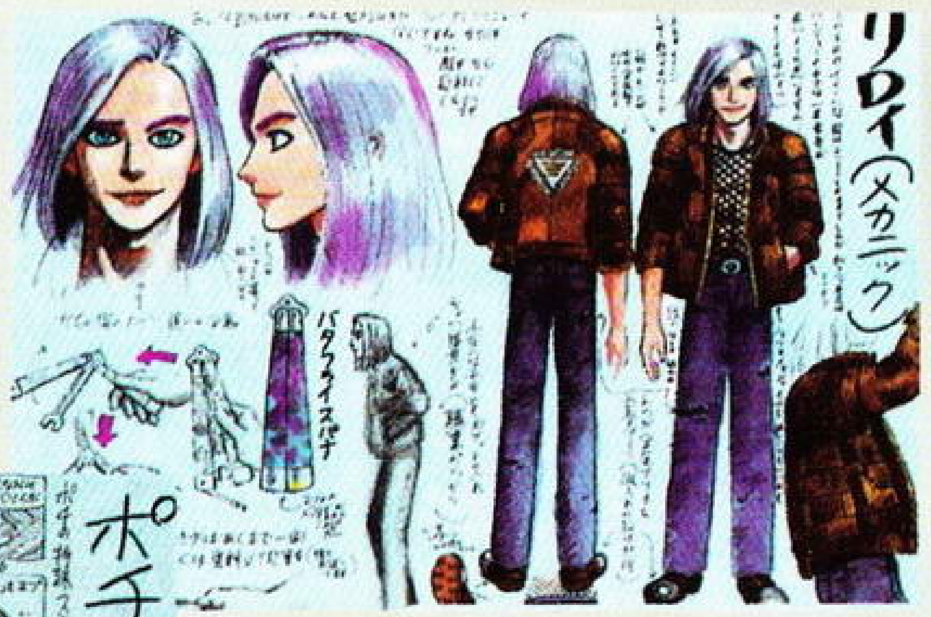
本作的主人公与上一作不同，他是一个非常健康的少年，有军人的特质，任务就是与怪兽战斗。他擅长驾驶战车作战，命中率很高，是一个战车英雄。

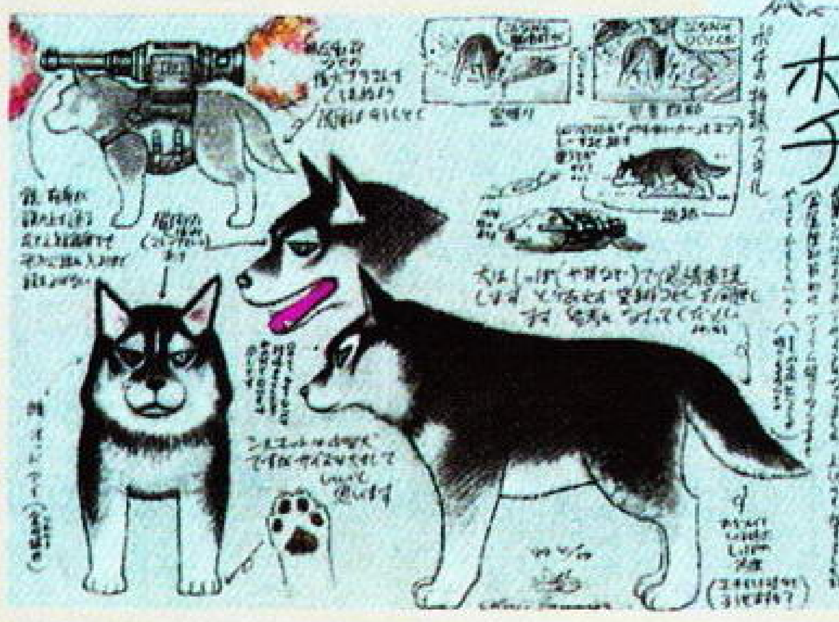
拉托亚

拉托亚是已方的成员，有一张娃娃脸，全身上下都带着致命的武器，是一个擅战的士兵。她能操纵重型火炮，并且具有很高的防御力。

利洛伊

一个帅哥一样气质的青年，是修理战车的专家，只是不擅长战斗，对主人公会有很大的帮助。





波奇

这是一只西伯利亚的雪撬狗，受过战斗训练，具有一定的攻击和防御能力，只是不能装备太重的武器。

通辑令

游戏中会有对各种怪兽的通辑令，如果能消灭它们就可以得到一大笔奖金。有了这样一大笔钱以后，改良战车才变得有可能。所以玩家必须积极打探怪兽的消息并出发去把它消灭。

战斗

虽然是一个RPG游戏，但是本作的战斗并不采用一贯的回合制，而是用计时的方式进行。因此首先要判断对方的下一个动作和向对方作出行动所需时间，然后才能决定自己的战略。本作的战斗系统主要是考验玩家的反应速度。

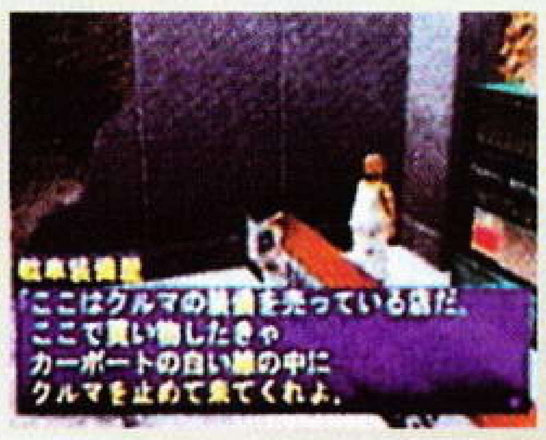
先选好指令

过上一段时间敌人发动进攻

再过一段时间就有另一次进攻

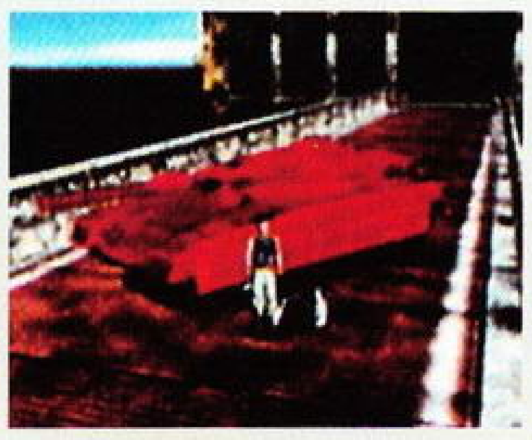
战车

战车是游戏中的重点。与前作不同的是，在本作中只能有一部战车参战而不是三部。但是在本作中共有13种基本类型的战车，玩家能操控的有其中的10种。玩家需要根据任务的不同来选用不同的战车，所以到了游戏的后期挑选战车也是一个非常伤脑筋的事。本作中可以让玩家自己制作战车，还能对主炮，炮弹进行自由组合和改造，共有120种部件供玩家选择。不仅如此，玩家还可以任意的改变战车的颜色，并按自己的审美观来装饰战车。



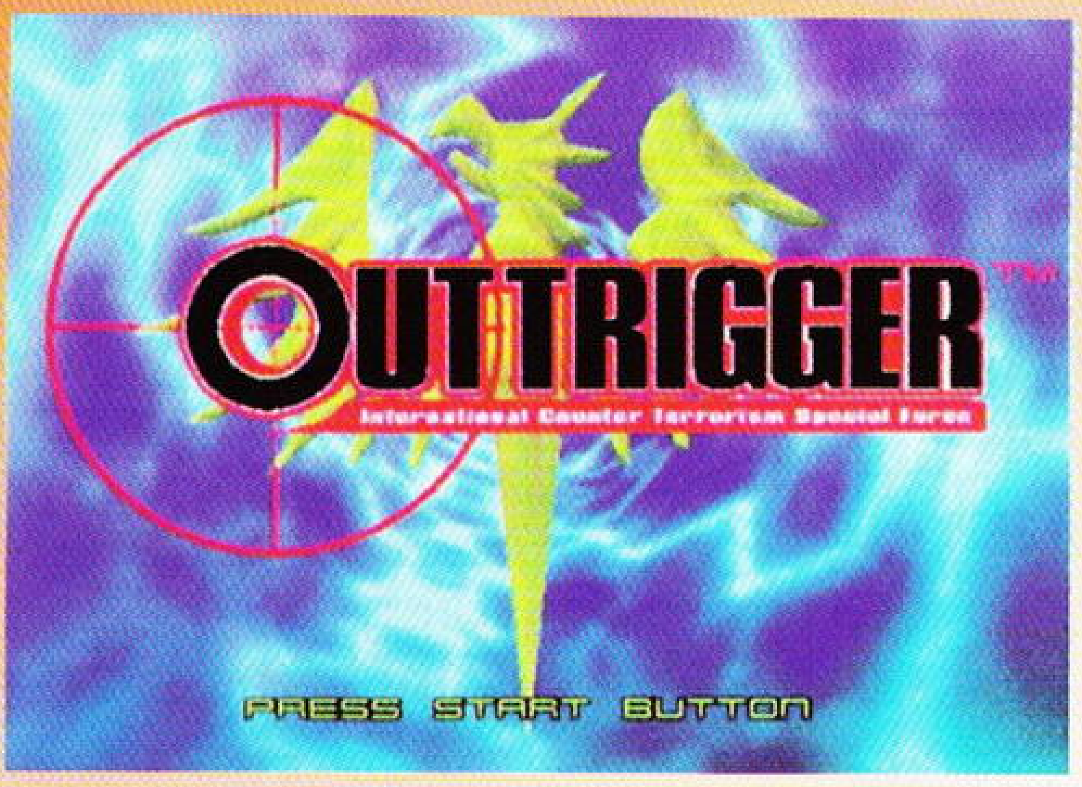
在商店中买来合意的装饰物

警车也可以被改装


为自己的战车加上厚厚的装甲

坦克是威力强大的战车

文：邪魔天使

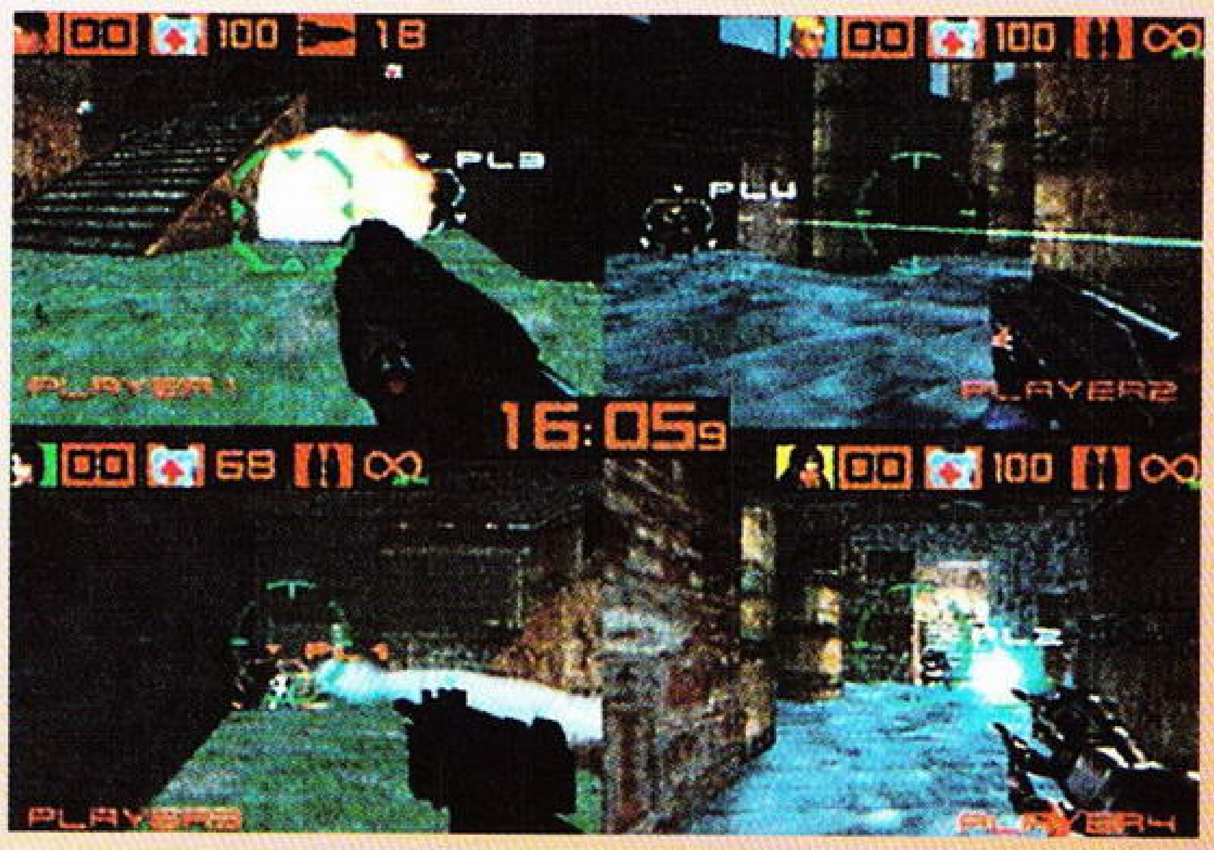


DC	SEGA	GD-ROM
	游戏类型：STG	发售日期：发售日未定

优秀街机游戏再次移植DC，网络对战绝对精彩刺激！

四分屏会看到对方位置

街机上的优秀作品《OUT TRIGGER》就要移植到DC上了。许多没有玩过这一款街机游戏的玩家可有福了，这绝对是一款令人垂涎的佳作。不过我们首先要请世嘉公司来开拓大陆的网络游戏市场才行！因为这个游戏的精华将是在网络上！不过不要紧，我们可以退而求其次，几个人用一台DC来对战，或用两台DC来连线对战。不过四分屏或二分屏看起来都很不爽，而且让人很容易看到自己的位置。



刺激的对战要你拼死挣扎！

玩家控制的人物除了会被敌人攻击致死外，还会受到时间的限制。每一任务中都有不同的任务及限制时间，如果不能在有限的时间内完成任务，就要面对GAME OVER的命运了！而游戏中会有不少的道具可以帮助玩家，例如特别的子弹或延时器。不过当你兴高采烈地去拣这些宝贝的时候，也许正有敌人在阴暗的角落向你瞄准呢！现在提供一个宝贵的网络射击游戏的经验给大家——不要在任何一个空旷的地方停留1秒钟以上！在游戏中除了要和其他的玩家对战以外，杀死NPC也是一件很重要的事，因为NPC被杀死后会有奖牌留下，这可是好东西，一定要拿上，可别被人抢去了！游戏结束以后会以奖牌的分数来定输赢。

3D场景和灵活视点

游戏是全3D的场景，是很考方向感的游戏，要是在玩《QUAKE》或《UNREAL》（电脑上的两个最有名的3D场景射击游戏）时头晕的玩友，请你不要接触此游戏。（晕车晕船都不要紧，要是晕游戏就太可悲了！）另外游戏中可以选项择主观视点或斜上方的追尾视点，这全凭个人喜好。也许有的人只晕主观视点，不晕追尾视点，那么他就要感谢世嘉的体贴了。

主观视点看到的图像

追尾视点看到的图像

四个各具特色的角色

游戏最多可以有四个人同时对战，并且提供了四个角色供玩家选择。这四个人并非是样子不同，他们的攻击力和防御力各有不同，而且拥有的特殊武器也不同。所以选择自己喜爱的人物不是重点，关键之处在于怎样完全利用所选人物的特长。

杰伊·阿兰基

一个满头褐发的英国人，在四个人中各项能力都很平均，是个较为中庸的选择，初学者可以从他开始。

使用武器：SUMBER炮、手雷、火箭发射器

阿兰·修

法国人，与杰伊的能力差不多，也是一个平均型的人物。

使用武器：SUMBER炮、手雷、火箭发射器

莉娜·宫崎

游戏中唯一的女角，日本籍，主要以轻武器为主，攻击力不高，但是速度是四人之冠，好好加以利用可有神出鬼没之功效。她对于连射技术掌握较好。

使用武器：SUMBER炮、移动CENSOR炸弹、50mm步枪

泰隆·古兰特

美国人，是重量级选手，使用重量级的武器，有极强的破坏力，灵活性相对较差。

使用武器：激光炮、大型手雷、钢铁炮

游戏的操作

街机版的控制器就只有一个方向杆和一个攻击键，十分简单。而DC版专用的控制器可能有两种。

ASCII MISSION STICK

这个摇杆最初是为《AERO DANCING》设计的。不过用来玩《OUTTRIGGER》也不错。它的左边是两个按钮，右边是一个像鼠标一样的东西，中间是十字方向键和四个按钮，左上方是连射设置器。

键盘加鼠标

用键盘加鼠标来玩这个游戏是一个很不错的选择，同类型的电脑游戏都是以此作为标准配置，而且效果很好。

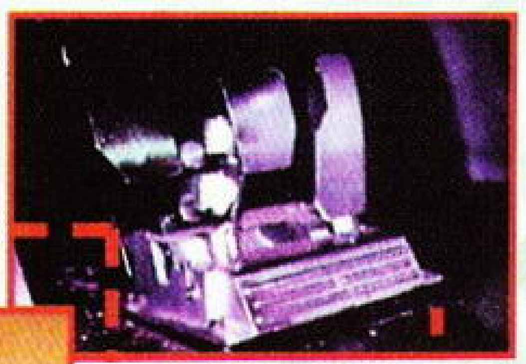
文：邪魔天使　飞翔

F355 CHALLENGE

世嘉在去年夏天推出了一款街机上的赛车游戏《F355 CHALLENGE》。这是一个以法拉力为主题的赛车游戏，在日本非常受欢迎，只不过在大陆可能没有几个机厅里会有。街机第二版对应VMS可把资料传递到DC上。现在SEGA一如往常要把这款游戏移植到DC上，所以我们就可以在DC上开法拉力了！到底这款游戏有什么吸引人的地方呢？以下是飞翔读者对街机版的体验。他会开车，也非常喜欢赛车游戏，是《世嘉拉力》的高手哟！所以他的评价是比较准确的。

飞翔的话

"你说的《F355》我们这里已经有了,而且是免费的。免费？！！你认为没可能吧。还是把情报说给你听吧。它是完装机（内置三块NAOMI基板），有三个屏幕，当然是中间一个，两侧各一个。可惜的是它不会动，也许是他们（机厅BOSS）没有开那个振动？我不知道。你想像的《F355》是怎么样的？跟《世嘉拉力》差不多？差多啦！不是差多，而是差得太大了。从跟本上说风格就全不一样。你玩过有离合器的游戏机没有？有六个档位的赛车没有？有包括ABS等四种刹车系统供选择以及可以用方向盘上档（在方向盘下面有一个跟F1赛车的上档器一样的装置，就是一个有上档跟下档的装置）的游戏没有？没有吧！它就是了，就是它了！不过速度很慢，也许是我不习惯。在练习模式中我只能上到190多公里。（莫非法拉利就只能开到190公里？）而且又有离合器，不踩下离合器是



不能退档的（我用棍档就是这样子）。画面很漂亮，当然要比世嘉拉力好一点，开起来的感觉跟开真车很相似。游戏中一开始就可以选择用AT、手排档（就是用方向盘下面的装置）、MT（广东人称为"地档"或"棍档"。注：六个档位，赛车专用。）；然后就是选择刹车系统（只有用MT才有这个选项）；跟着就是选择练习赛、计时赛、对抗赛。玩起来感到是典型的老美风格，不过在画面方面就是典型的世嘉风格——精美。开始的时候有一点生硬，一但撞车方向盘就会振动得很利害，有一点控制不住的感觉，这感觉不能跟《世嘉拉力》比，跟《梦游美国》也不能比，它要强烈得多了，就像翻车时那种手忙脚乱的感觉（我开真车的时候没有试过翻车）。"

F355是……

在法拉力众多的车型里，F355是最受欢迎的型号，它于1994年推出，是F348的改进型，排气量为3495CC，最大输出可达380匹马力，最大转距36.7kg/m，拥有超强的转弯特性，而且可能是世界是最快的车之一。它是在法拉力的创始人恩兹奥·法拉力去世以后，F1AT汽车公司的新任老板鲁加·蒙特扎莫洛领导改进的跑车。它的而世使法拉力进入了一个新的境界。游戏的开发人员为了把游戏做得更加真

实，特别开了一辆F355在公路上跑，并收集数据以作游戏开发的资料。

DC版的选项

DC版至少会有10个选项在开始游戏时供玩家选择，这10个选项分别是ARCADE、CHAMPIONSHIP、SINGLE PLAY、VERSUS PLAY、CABLE VERSUS PLAY、NETWORK PLAY、CAR SETTINGS、DRIVING DATA、INTERNET RANKING、OPTIONS。从以上的几个选项就可以看出，DC版的《F355 CHALLENGE》可以有双人比赛模式、连线对战模式、DC专用服务器的网络对战模式。另外厂商还为DC版加了一个"调整车辆"的系统，可以让玩家把F355的反应调整到最适合自己的状态。如果能使用DC的MODEM上网的话，还可以看到一个网络对战的网上排名表，我想凡是有能力可以上网的《F355 CHALLENGE》玩家都想自己的名字排在靠前的位置吧！而且DC版还会有"TIME ATTACK MODE"和"耐久RACING MODE"两个模式

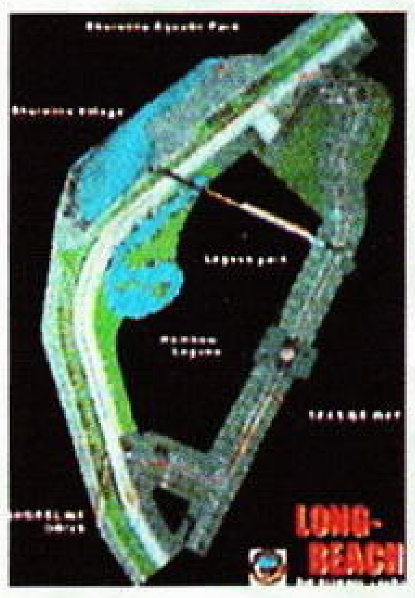
5个真实赛道

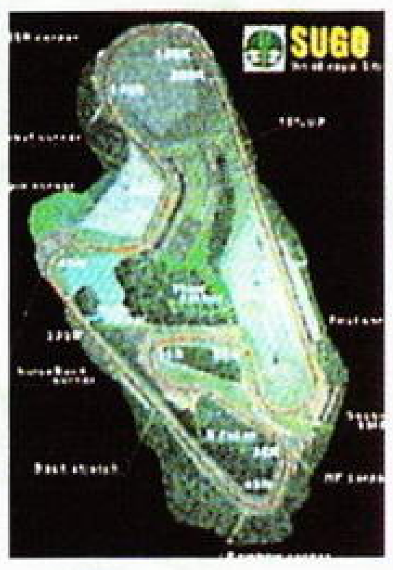
SUZUKI CIRCUIT（铃鹿国际赛车场）

铃鹿国际赛车场是日本最具代表性的高科技型赛车场，全长5864公里，具有国际上很少见的8字型赛道，路面较窄，不易掌握。

LONG BEACH

位于美国加州西海岸，全长1.59英里，被称为"西海岸的摩那哥"。自1975年完成之后，一直有比赛举行，第一次的比赛就是F1大赛。现在每年的CART比赛都在这里进行。



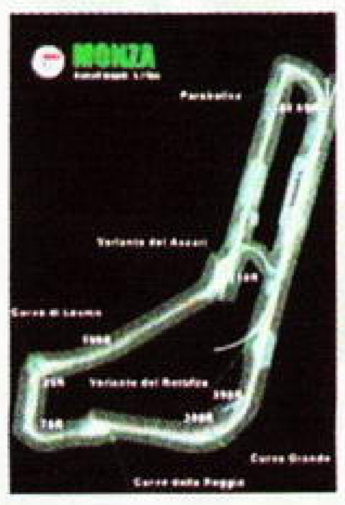


SPORT LAND-SUGO

位于宫城县柴田郡村田町有一个综合性体育场SUGO。这个体育场的赛道全长3704公里，路面起伏较大。日本国内的很多比赛都在这里进行。

TWING RING MOTEGI

在日本万木县茂木町有一条双环高速公路MOTEGI。这条路全长1.5英里，为椭圆形，特点是路面宽，路线简单。



MONZA

MONZA可是大名鼎鼎的F1赛车比赛用道，全长5770公里，在三条直线路段尽头的转弯处有路障，可要小心应付。

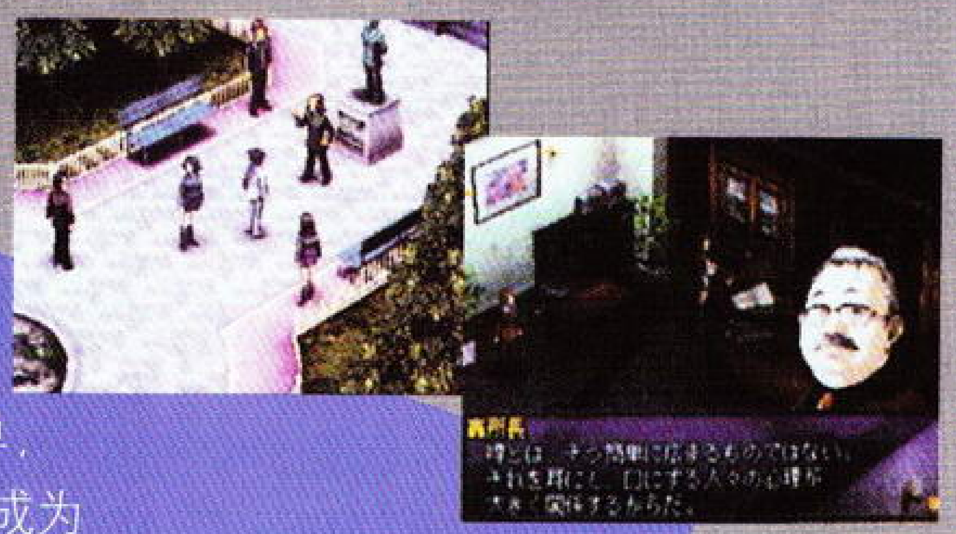
文：紫枫

《PERSONA 2罚》 续作特别报道

自从《PERSONA2罪》发售以来，FANS们就一直在期待着其续篇《PERSONA2罚》的上市。曾经留意本刊的朋友们一定也知道《罚》的上市日期即将到来了，而ATLUS也在这个时候向外界公布了《罚》的最新资料。本刊将会在此继续为朋友们报道关于《罚》的一些最新情报。

PS	ATLUS	CD-ROM
	游戏类型：RPG	发售日：预定6月发售

如何使用“流言”系统？



其实要使用这个系统的方法很简单，首先在城市里的某些地方只要和一些被成为“流言高手”的人对话，就可以听取或交换一些“流言”。另外，和恶魔对话也是可以得到“流言”的。然后把得到手的“流言”委托给“葛叶侦探事物所”，即可以被散播出去了。因为“流言”的关系，就连事实都被其改变。如果向敌人散布“流言”的话，很可能会令其陷于痛苦之中呢。

“流言”

曾经玩过前作《罪》的朋友，一定也知道所谓的“流言”系统吧。本作中仍然保持了这一系统，对于这个系统不太熟悉的朋友们可要留意了，笔者在此将向大家详细的介绍一下这个系统。

何谓“流言”系统？

流言，顾名思义是指没有事实根据的言论，多半都是不可信的。但是游戏舞台所处的那个城市中却有一种奇异的现象，即是可以令“流言”变成现实。也就是说，玩家可以利用这种现象，故意将某些流言变成事实。而这就是游戏中所谓的“流言”系统了。

与“流言”有关的人物

トロ

常常出现在城市周围的一个胖子，经营着情报买卖的生意。认识他的人都知道他的情报网大得可怕。

轰所长

青叶区“葛叶侦探事物所”的所长，靠为主角散播各种“流言”来赚取金钱。

クさん

经常偷听别人的对话，所以他所知道的“流言”都格外详细。是一位露宿街头的“流言”传播者。

たまきちやん

从《异闻录》就开始登场的一位小姐，是某大药商太子的恋人。

游戏最新角色

桐岛英里子

活跃于模特界的女大学生，在上次事件中，发现自己有召唤PERSONA的能力。在《罪》中曾利用那不可思议的头脑帮助过主角们。

ニケー

桐岛英里子初期的PERSONA，外型相当独特，背后甚至还有喷射器。属性是风，使用疾风系魔法。

南条圭

日本首屈一指的大企业“南条集团”的太子，和英里子一样，在上次事件中发现自己具有召唤PERSONA的能力，凡事都要求最好和第一的完美主义者。

アイゼンミョ

南条圭初期的PERSONA，眼神中时常透露出一种令人不寒而栗的冷漠。属性是地，擅长神圣系攻击。

文：GOUKI

N64	CAPCOM	卡带
	游戏类型：AVG	发售日：夏季预定

生化危机ZERO续报

S.T.A.R.S MEMBER

这一次在《生化危机》中的配角Rebecca将会成为“O”的主角，主要讲述在一代故事发生之前BRAVAL TEAM的可怕遭遇，以及交待T病毒到底是如何传入RACCOON CITY的经过。Chris所属的ALPHA小队到达时BRAVAL TEAM几乎全灭，而叛徒Wesker队长对于这事件了如指掌……Rebecca是否还掌握了UMBRELLA其它的秘密呢？

新指令“置下”

在以前的报道中曾经提到此次的“ZERO”将不会有“异次元道具箱”这一设定，这样一来玩家在进行游戏时难免会遇到道具太多装不下的情况，没可能明知是重要道具不去捡吧！针对这样的情况在游戏中新增了一个“置下”的指令，顾名思义，也就是能够将暂时没有用处的道具放到地上，到需要时再回来取。这样一来相信就能解决这个问题了吧！但是，这样的系统会引出另一个问题：

天，我把钥匙“置下”在什么地方了？

新的地图系统

从最新公开的地图系统来看，在图中可以看到地图的信息仍会使用以往的方式来表示：绿色代表自己到过的地方，红色是自己目前所处的位置，而黑色则是还未到达的地方。而此次地图系统的新功能则是可以显示玩者在何地“置下”了何种道具，对游戏的顺利进行非常有帮助。当然，前提条件是必须得取得该区域的地图才行。

更加自由的系统

在ZERO中的另一大新系统便是可以在Rebecca与Billy之间随时切换操作，比如Rebecca在遇到解不开的谜或是打不过的BOSS，就可以切换到Billy那一边继续进行游戏。当两人集体行动时，则会如同《BH2》中Leon与Ada那样，Ada跟着Leon一起行动。这样的设定似乎更加贴近“真实”？如果你和你的朋友遇上不可预知的危险，你会和他（她）分头行动吗？一般来说Rebecca主要负责解谜的任务，而前海军少尉Billy则主要靠武力解决问题。如果配合前面提到的“置下”功能，那么两名主角就可以很方便的进行道具交换了，就如同《BHCV》中Claire能将部分武器留给Chris使用一样，如此自由的系统，在控制剧情的发展及难度方面就要花些心思了，也难怪CAPCOM做出这样的声明：

此游戏只推荐给真正的《生化危机》爱好者！

神秘的Billy

在N64版的《生化危机2》中所追加的EXTRA模式里，可以得到一份机密档案，档案记录的时间是7月23日，内容如下：

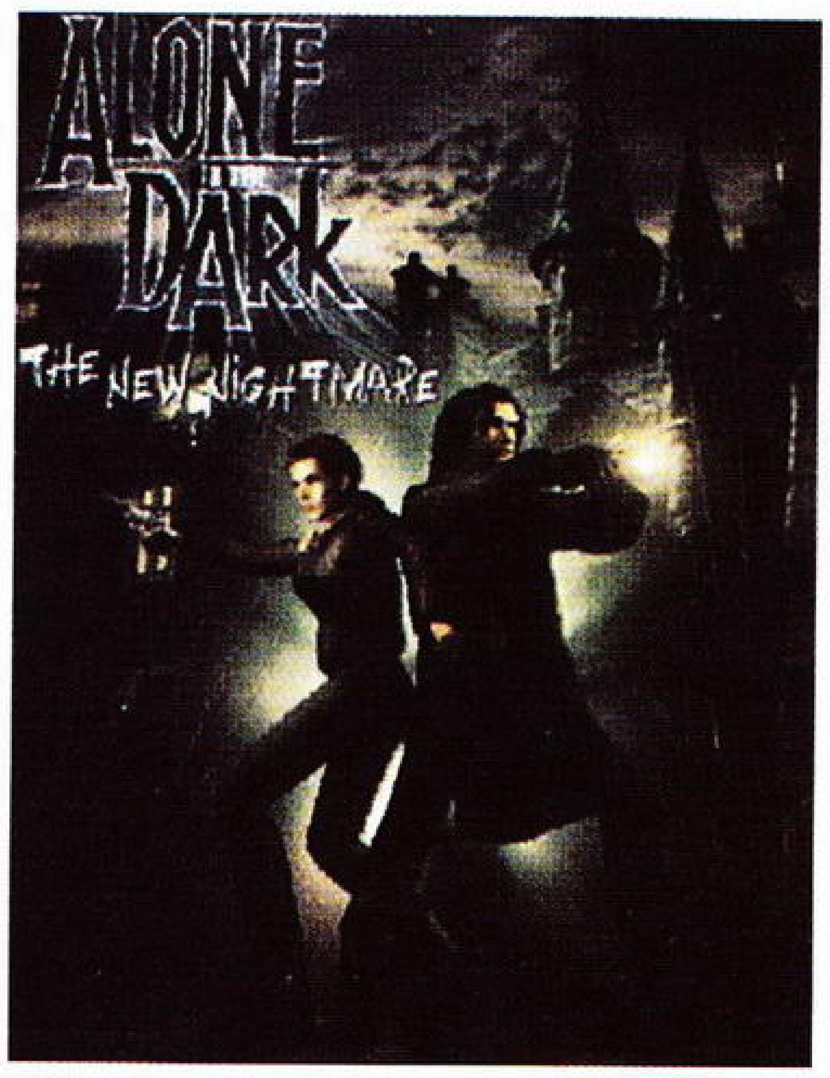
7月23日，我们在山上发现了一辆烧毁的MP（宪兵）车，车内除了有几具身穿海军MP服队员的尸体外，还有一具已经烧焦的被押运的犯人尸体。由于犯人　尸体在烧焦的情况下无法辨认其身份，我们只能猜测，这具尸体可能是在7月22日被军事法庭判处死刑的前海军少尉Billy Cohen，在由海军送往死刑场的途中发生事故而导致死亡。但从“另一方面”得知的消息，我们只能对这件事做出假设成立的结论。因此我们将会对此事件的资料暂时保留，待日后有新发现再做进一步的调查。

从上面档案所记载的内容来看，Billy似乎是一个应该死的人？而且我们已经得知他被军事法庭审判的原因是曾杀害了23个人，可Billy坚称自己是被冤枉的。那么他是如何从车中逃脱出来的呢？又为何会协助Rebecca？也许只有游戏正式推出后才会真相大白吧。

文：邪魔天使

PS	INFOGRAMES	CD-ROM
	游戏类型：AVG	发售日：2000年11月

DC	INFOGRAMES	GD-ROM
	游戏类型：AVG	发售日：2000年内

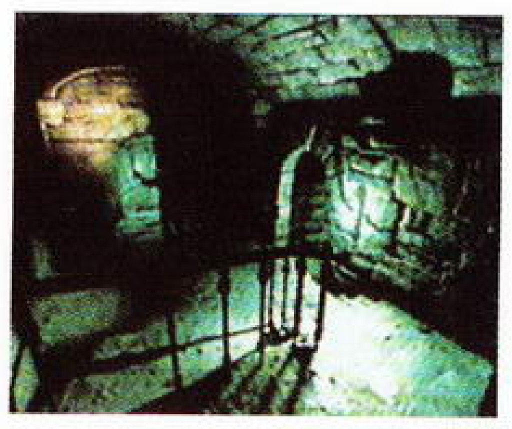


ALONE IN THE DARK
THE NEW NIGHTMARE

在大名鼎鼎的《BIO HAZARD》推出以前，《ALONE IN THE DARK》就已经是PC上很有名的恐怖冒险游戏了。1992年这个游戏推出的时候还是在电脑上。当时游戏的类型吸引了很多玩家，大受欢迎。后来在1993年和1994年推出了第二集和第三集，继续把这个游戏推向高峰。其后第二集还曾移植到SS上，也颇受欢迎。现在，这个系列的最新作《独处黑暗之新的恶梦》，就要在PS和DC两大主机上推出，众位玩家要再一次经历继《BIO HAZARD》之后的又一个“恶梦”了！

故事背景

这一作的背景故事，讲述的是男主角CARNBY的好友CHARLES在影子岛旅行时，发现了一个古代的石碑，因此便一直探索下去。不幸的是CHARLES突然死去，所以主角到这个岛上来查个究竟。在他追查的过程中遇上了一个叫ALINE的女子，此后发展出一个离奇恐怖的故事。



游戏中的主角

EDWARD CARNBY

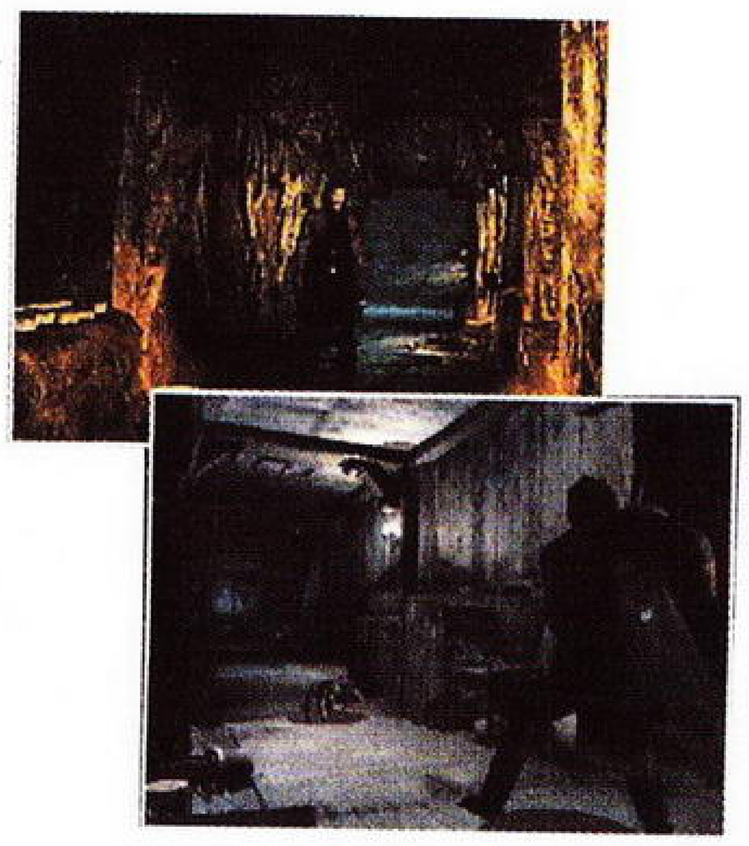
他是一名不太受欢迎的超自然科学家。为了寻找在影子岛（SHADOW ISLAND）失踪的朋友，来到岛上，誓要探明真相。

ALINE CEDRAW

她是一个谜一样的人物，曾多次出入险地而安然无恙，她又为什么出现在影子岛？现在还是一个谜。

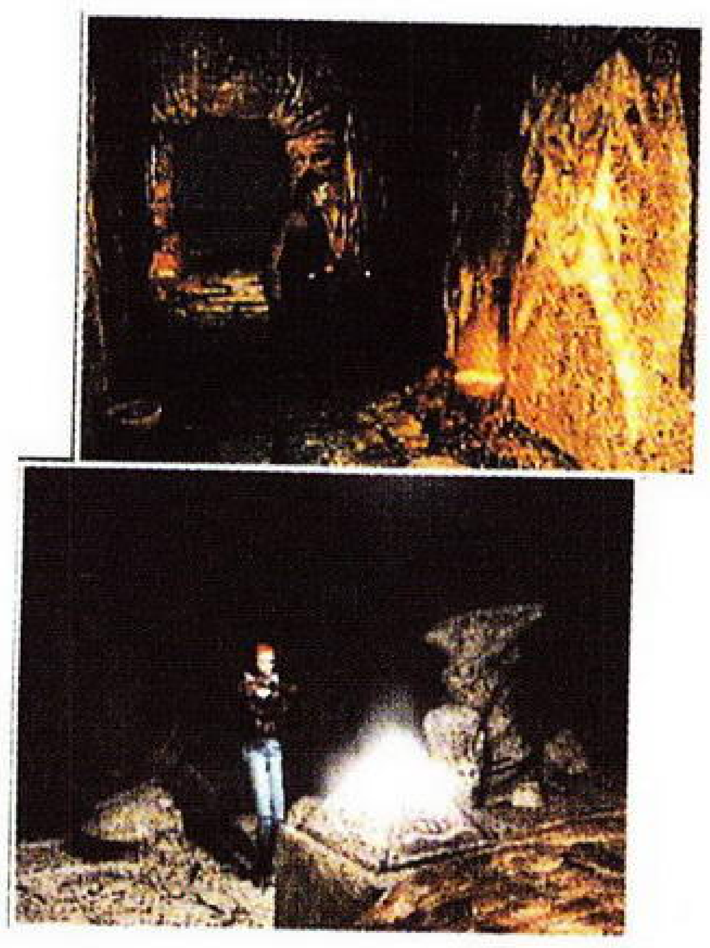
游戏性

作为一款恐怖游戏，《THE NEW NIGHTMARE》在恐怖的气氛方面做得很好。也许玩家看不到什么血腥的场面，但是仅仅一些暗示性的音乐和漆黑的环境，就已经足以吓倒那些平时自认为胆大的玩家。有很多时候，自己吓自己才是最恐怖的事。而在一个光线暗淡的地方，格外容易使人疑神疑鬼，再加上一些吓人的声音就更让人草木皆兵了。想来制作公司就是要利用人的这种特点吧。总之游戏中的环境非常的黑暗，且恐怖的声音不绝于耳。玩家大部分时间都会处在这种状态的环境下，所以凡是能发光的东西就变得特别珍贵，要是拿到了一支手电筒的话，可一定要好好利用！



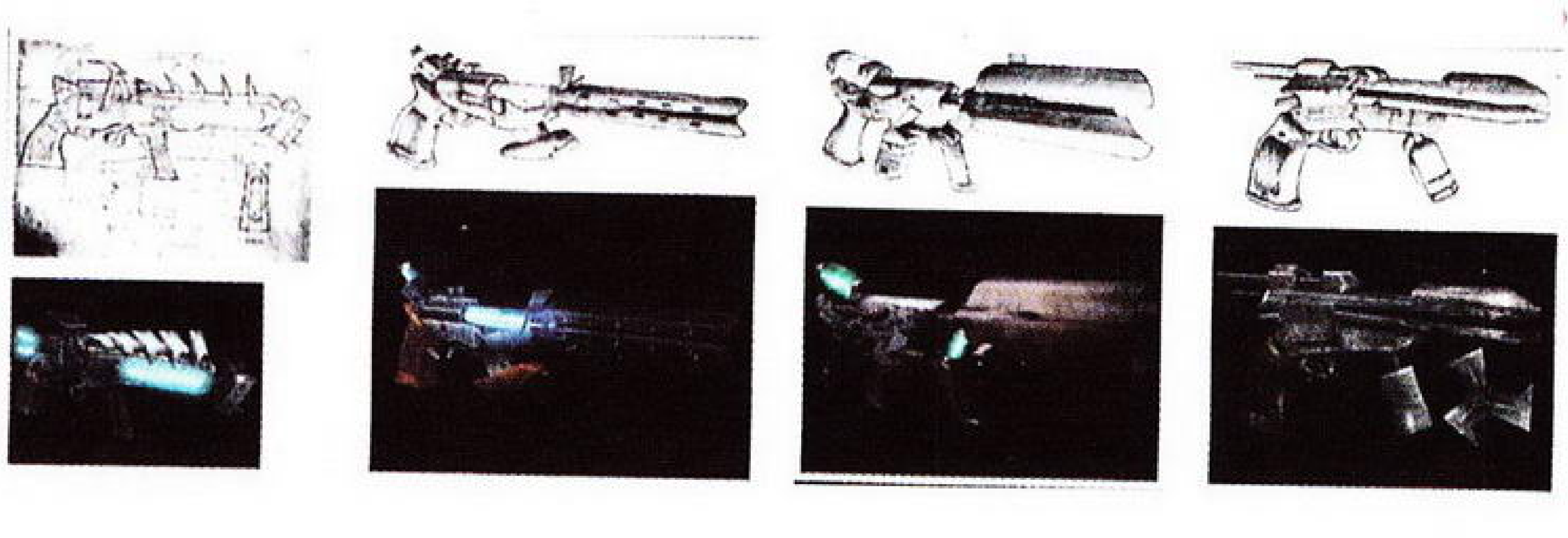
谜题也是重点

游戏的另一大卖点恐怕就是各种各样的谜题了。在本作的前几集中没有很好的画面（当时的硬件水平还不高嘛），最吸引人的一点就是它的谜题了。在本作中，谜题的地位并没有下降，而且是本着“简化但引人注目”这个宗旨来制作的。



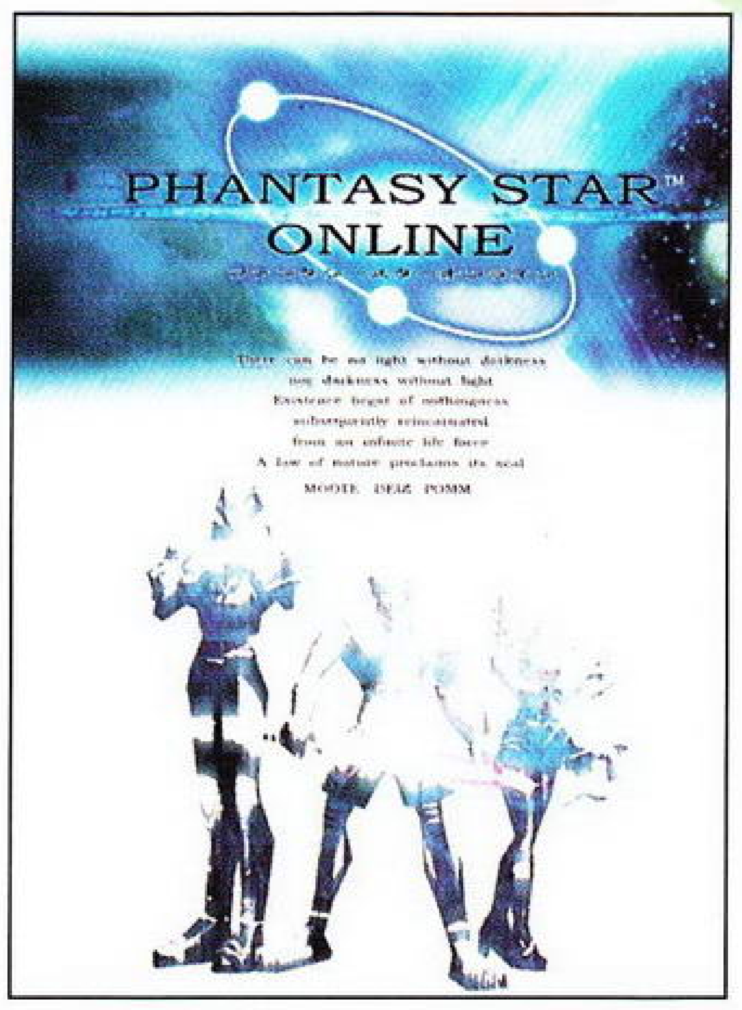
武器和攻击

相对与前作中的斧头、棍棒、手枪等，本作游戏中的武器已经大大的进化了，都是些光学枪。而且基本上可以分为黑白两种属性，而已知的12种武器都是以光做为能源的。还有一个恐怖的地方就是游戏人物的死法会有上百种那么多，真是想想也让人觉得心里不舒服。



文：邪魔天使

网络游戏的春天

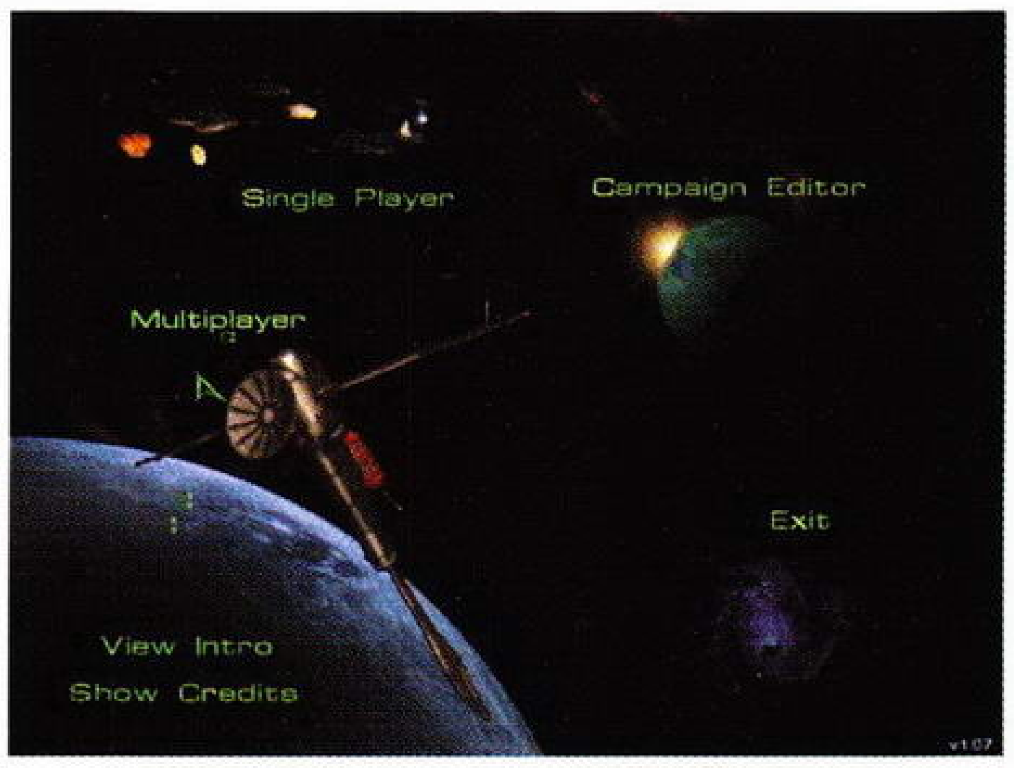


曾几何时，网络已成了许多人生活中不可或缺的东西，而游戏也纷纷向网络进军，通过网络来吸引那永不满足的玩家。不管游戏中敌人的AI做得多高，也高不过懂得学习和灵活变通的“人”！所以，网络游戏凭着提供互相协作和对战功能这一优势，迅速成为了全球玩家的宠儿。如果某款游戏没有网络功能的话，可以说是一款不完整的游戏！当然，这些都是针对电脑游戏这一领域所说的，因为在网络方面还是电脑走在了前面，电视游戏受限于游戏机的机能，在网络游戏方面一度落后了。不过，随着新世代主机的发售，游戏机全都提供了网络功能，而各大软件公司也积极地开发网络游戏，游戏机在网络方面的劣势将一去不复返了！所谓“一花独放不是春”，当游戏机也加入到网络中以后，网络游戏才真的会迎来百花齐放的春天！

PC的网络游戏

不可否认，网络游戏的发展是从电脑上开始的，而且到目前为止，也是电脑游戏的网络功能最丰富最强大。

要谈到网络游戏，当然就不能不谈到电脑的网络游戏，那可真是数不胜数，精品倍出。不过，要说国内最有名，最有人气的网络对战游戏，应首推《星际争霸》。无论是在局域网的对战，还是互联网上通过服务器对战，《星际争霸》的世界都是硝烟四起，战火猛烈。BLIZZARD公司真应该因此而得一个终生成就奖！



《星际争霸》

另一个令人瞩目的游戏是ORIGIN公司的《网络创世纪》。可以说，这是一个纯粹的网络游戏，完全是因网络而生，没有单人模式，离开网络就不能进行游戏。而在实质上，它是一个图形化的"泥巴"（MUD）游戏，完全开放的系统使得它更像一个真实的世界。骑士们在这个世界里行侠仗义，与其他可能来自世界任何一个地方的玩家扮演的人物对话、对战甚或是……谈情说爱！完全的自由使"泥巴"类游戏的成为了最具魅力的网络游戏。

此外，PC上著名的网络游戏还有《虚幻锦标赛》、《雷神之锤III竞技场》、《暗黑破坏神》、《无尽的任务》、《帝国时代》、《万王之王》、《三国志INTERNET》……

一直以来，网络多人游戏始终是欧美公司的专利，但从去年开始，日本、韩国甚至我国台湾地区的一些游戏公司都开始制作专业的网络游戏。近日，业界盛传CAPCOM将进军PC平台。日本一家商业杂志报道说该公司已经着手开发一个基于WINDOWS平台的多人网络角色扮演游戏——《Raynegard》，预计发行日期在2000年末。CAPCOM公司希望该游戏能够吸引超过100万玩家参与，因此游戏将允许同时有五千名玩家在这个虚拟游戏世界中冒险。特别的是，这款游戏将包含一个即时语言翻译系统，能自动翻译日、英、法、德、中5种语言，如果这个设计确实能够实现的话，将会对玩家产生更大的吸引力。但是，想来翻译的效果也不会很好，否则就应该先单独出一个多国语言翻译系统来大大的赚上一票。

《网络创世纪》

DC的网络游戏

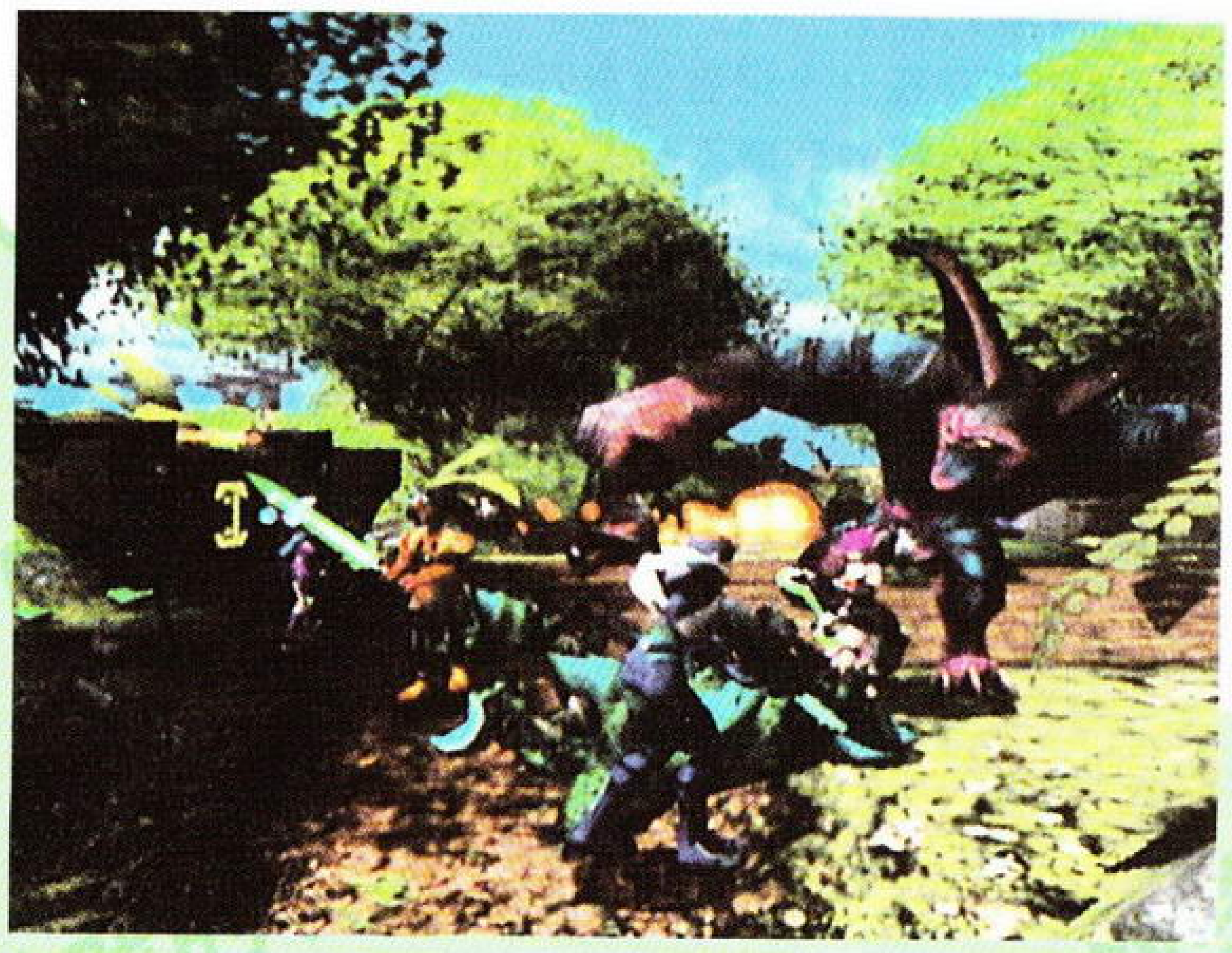
DC作为新世代主机的第一个机种，在网络方面先行一步，已经作出了卓越的成绩。世嘉公司为了对抗PS2及将要发售的DOPHIN和X-BOX，以网络作为突破点，力争"网"住玩家，不再上演SS的悲剧。最近世嘉公司的社长大川功在一个记者会上表示，由于真正热爱游戏的玩家逐渐减少，再加上业界的环境不断改变，世嘉将会逐渐转移重心，发展成一个网络公司！而且大川功透露世嘉在过去的五年内，一共投资了近期1500亿日元，并希望为现有的120万部DC提供网络服务，而且在这方面将会投入CSK的技术和人材。而美国世嘉的副社长丰田信夫说得更加清楚。他认为今后世界性的游戏发展均会趋向网络游戏。现在的网络游

戏玩家约有600～700万，几乎全是游戏迷。他们大都精通电脑，要如何吸引他们到电视游戏方面来，普及网络游戏将是世嘉今后发展的重点。从他们的话里我们看出，世嘉已经把全部身家押在了网络上。全力支持！（我高举双手，一副慷慨激昂的样子。）为了拓展在亚洲区的网络业务，世嘉今年4月在香港正式成立了SEGA.COM。SEGA.COM的业务内容是提供个人电脑在线游戏对战服务器HEAT.NET和DC的在线游戏对战服务器SEGA.COM。据闻，SEGA.COM的业务范围将会包括香港、台湾、大陆和新加坡。所以，大陆的DC玩家将能够玩网络对战游戏了！更好的消息是SEGA.COM将会以本地化为目标，研究开发中文版的浏览器和中文版的DC游戏。以后可以玩上中文版的DC游戏而不用面对讨厌的日文，相信是大多数玩家的愿望吧！

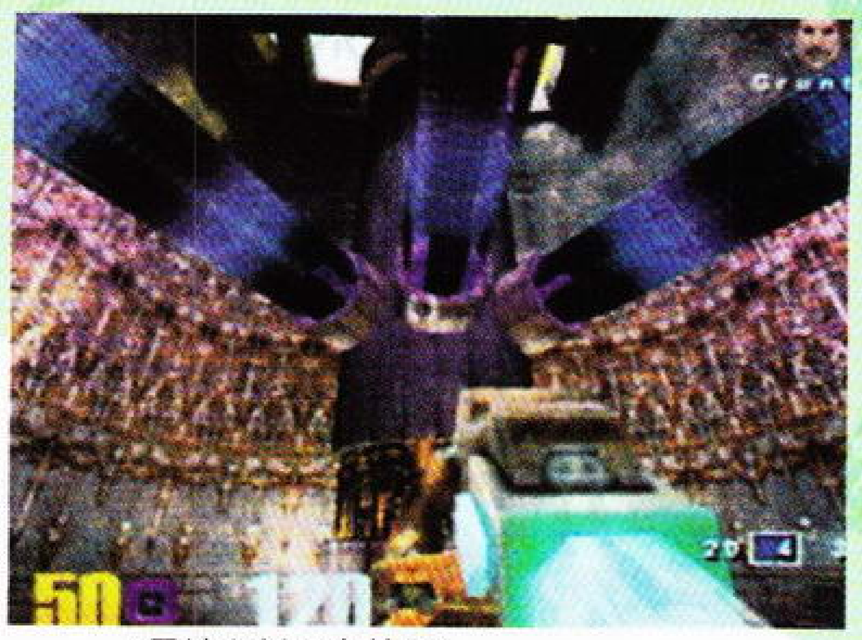
说到世嘉的网络，那么现在以提供DC网络游戏服务的公司主要有ISAO（日本）、SEGA.COM（美国）、SEGA ASIA（香港及台湾）。近日，SEGA EUROPE（世嘉欧洲分部）宣布会设立新的公司"DREAMARENA"来为欧洲的DC玩家提供网络服务。"DREAMARENA"首期将会提供网络服务的游戏有《CHU CHU ROCKET！》、《QUAKE III》、《BLACK&WHITE》及《PHANTASY STAR ONLINE》等。现在DC在欧洲的销量已达到75万部，登记成为DC网络会员的则有25万。

《Marvel VS CAPCOM 2》

基于DC平台的网络对战服务器最有名的还是MATCHING SERVICE。它是由CAPCOM公司与KDD公司合作开发的全新网络系统，主要是为格斗游戏而设的。因为格斗游戏的网络对战对网速的要求比较高，所以一直都没有格斗类的网络互联对战，只能是两台主机或街机直接的连线而已。直到这个MATCHING SERVICE的推出这种情况才有所改善，因为它的数据传输速率是每秒65帧左右，完全可以达到格斗游戏每秒60帧的要求。现在此服务器除了提供《MARVEL VS CAPCOM 2》的对战服务外，还会为《STREET FIGHTER ZERO 3》及《超钢战纪KIKAIO》的网络对战版提供服务，CAPCOM表示，今后还会为《STREET FIGHTER III 3rd STRIKE FIGHT FOR THE FUTURE》及《私立JUSTICE学园2》加入网络对战功能。近一段时间CAPCOM对外宣称该公司为KDD对战网所做的准备及设备扩充工作已经完成。使用者将不会再遭遇到之前所发生的种种问题，包括缓慢的连接速度及使用费显示不正确的情形。可自动替玩家搜寻最合适对手的KDD对战网是CAPCOM和日本知名网路服务公司之间的合作产品。目前所对应的游戏有两款，分别是DC上的《Marvel VS CAPCOM 2》和《力量之石2》。



《PHANTASY STAR ONLINE》



《雷神之锤III竞技场》

《10 SIX》

除了以上提到的DC在线游戏以外，世嘉还公布过《PHANTASY STAR ONLINE》的一些介绍性资料，关于这个网络RPG游戏我们上一期曾做过介绍。相信这是一款优秀的游戏。在本次的E3大展上，世嘉还发表了《NBA 2K1》和《NFL 2K1》两款对应网络功能的游戏。因为DC采用WINDOWS系统，所以PC游戏移植到DC上是相当容易的。微软的《帝国时代II》、ID SOFT的《雷神之锤III竞技场》和Majesco的《彩虹六号》、Bioware的《博德之门》、Valve的《半条命》都将会移植到DC上，而网络功能也同样存在。这些可都是电脑上顶尖的好游戏，DC的机主们该有得忙了。另外，世嘉还会从PC上移植一款网络对战的《10 SIX》，关于这个游戏上一期我们也做过介绍了，绝对是一款令人热血沸腾的游戏！一直以制作电脑游戏为主的RIPCORD公司，在本届的E3上一口气公布了多个DC上的作品。这是因为DC的功能的确够强大，而且网络的建设也非常的成功。其中有一款《M.O.U.T.2050》非常吸引人，这不仅仅是因为它的制作和游戏性一流，还因为它可以提供网络对战功能。在一个灰暗的真实城市里进行巷战，恐怕是一众对战迷不能放过的享受吧！

《半条命》

PS2的网络游戏

PS2的网络功能将是它的一个强项，但是SONY在网络建设方面毕竟比世嘉落后了一大截，要想后来居上也不是一件容易的事。不过将在PS2

上推出的《最终幻想XI》将会是一个热点，而且《最终幻想X》也将在今秋展开网络测试！SQUARE非常的看重它的"Play Online"计划，《最终幻想X》的网络测试将是其中一个重要实验，并且将在日本招募志愿测试者。这项实验主要是测试"Play Online"在PS2及PC环境下的稳定度，不过《最终幻想X》只能用到部分的网络功能（如线上即时攻略）。真正的网络游戏是2001年秋天推出的《最终幻想XI》，并同时推出PC版和PS2版。另据消息，SCEI最近收购了线上游戏公司Verant Interactive，该公司开发的著名游戏有《无尽的任务》(EverQust)。这次收购必将扩展SONY的在线游戏业务。索尼执行官Kelly Flock同时也是索尼线上娱乐部门的负责人，在收购之后他将负责Verant的管理，而且会把总部移至Verant所处的美国加州的圣地亚哥。这样一来SONY在网络方面又大的加强了。

X-BOX的网络游戏

现在虽然还没有太多关于X-BOX的资料，但是X-BOX的网络游戏一定不在少数。

微软的新主机X-BOX所对应的软件开发工具已经完成，并在6月1日起向各加盟厂商发放。那时离2001年秋天X-BOX的推出日期还有18个月，相信足够游戏商来开发X-BOX的游戏了。微软打破以往"先有主机硬件，才有开发工具"的一贯做法，在主机硬件规格都还没有完全确定的情况下，已经发放了软件开发工具，这使得"X-BOX"在推出时会有大量的游戏来支持。而且X-BOX使用的是电脑游戏开发人员都很熟悉并具有丰富经验的"Direct X"，这种无障碍的的软件开发将是"X-BOX"的最大优势之一。既然X-BOX提供一个类似电脑的开放架构，这对主要是制作电脑游戏的欧美厂商非常有吸引力。至于日本厂商虽然以开发游戏机为主，但是最熟悉的还是PC的开发环境，X-BOX将提供与PC完全相同的环境、熟悉的语言、数据库及API。就目前已经拿到X-BOX开发工具的日本厂商反应看来，他们对X-BOX提供的环境很兴奋很满意，X-BOX在日本地区的人气也会慢慢加强。相信一众电脑上的优秀网络对战游戏统统会移植到X-BOX上。

DOLPHIN的网络游戏

现在DOLPHIN的资料很有限，而且最近又宣布延期，所以还不能展开对它的讨论。不过DOLPIN肯定会有网络对战的功能，不然任天堂还怎么和世嘉、索尼及微软争天下？关于它的网络对战，我们现在就只有期待任天堂会给我们一个惊喜了。比如免费赠送DOLPHIN并提供网络对战服务……

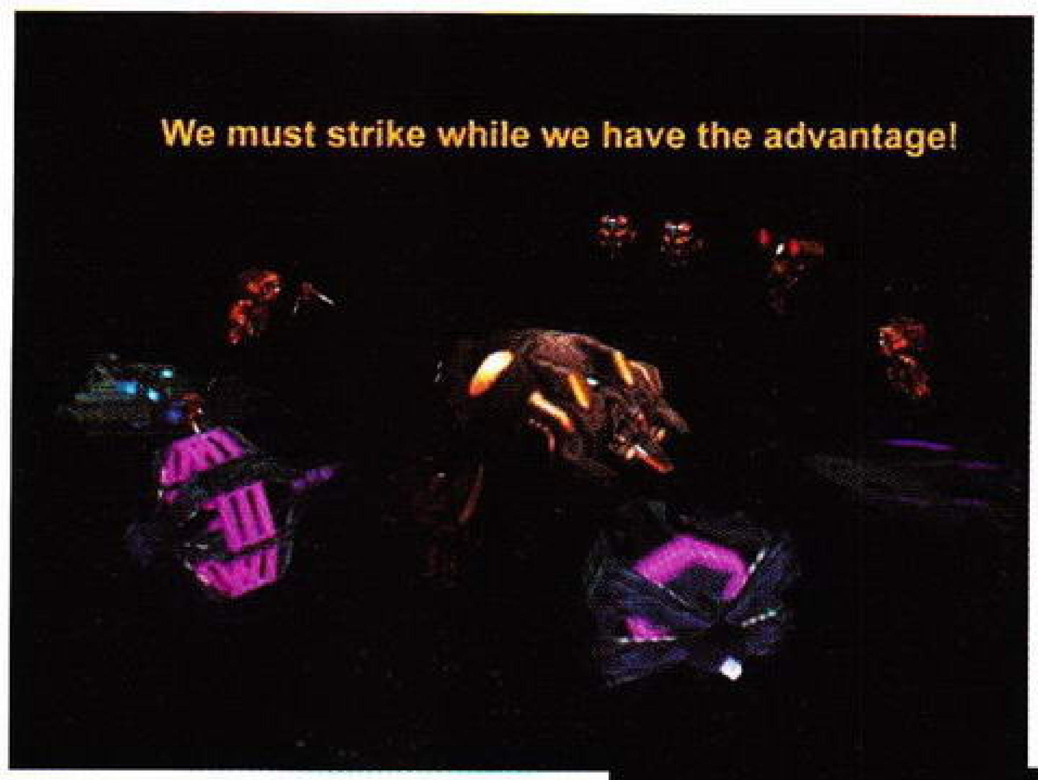
街机可以网络对战！

近年来家用主机的发展很快，而街机的发展相对稍慢一点，世嘉将联合TTNet和NPJ-C两个电信公司发展街机的网络对战系统。预计今年7月会在日本东京都内的4个地点提供传输速率为1Gbps的光纤网络街机对战服务。1Gbps的速率比普通的56Kbps的MODEM快1.87万倍！现在世嘉和CAPCOM分别推出了《OUTTRIGGER》和《SPAWN》这两个对应街机网络的游戏。这两款游戏都是《QUAKE》类的主观视点射击游戏。相信街机在网络对战方面也会大有作为的。

泯灭机种的限制，全世界的游戏者联合起来！

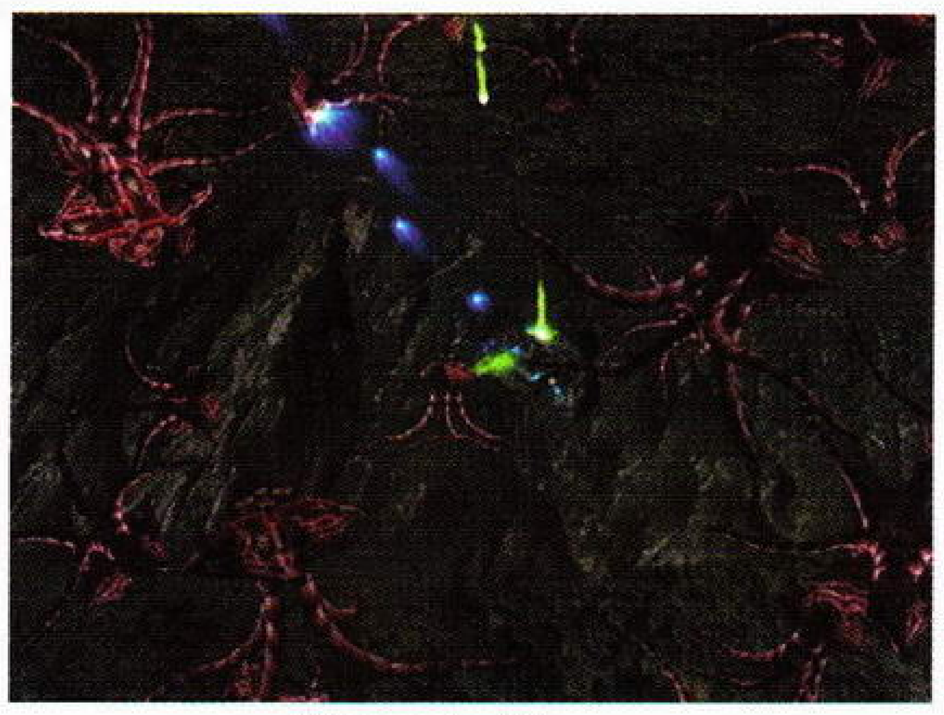
现在，业界出现了一个好现象，那就是不同的主机可以通过网络玩同一个游戏。世嘉在本次E3展上就展出了一个可由街机和DC相连对战的游戏《ALIEN FRONT ONLINE》，此作制作精良，堪称佳作。另外，世嘉和微软共同为自己的主机制作了一款网络RPG。这款网络RPG将在DC和X-BOX上同时发售，并且可以让DC及X-BOX的机主一起连上服务器进行游戏。而继DC和PC之间连线对战的DC版《雷神之锤III》之后，另外一款能够进行DC、PS2和PC之间连线对战的游戏也即将推出！美国的一家游戏公司Metro3D宣布，他们在DC上颇受好评的射击游戏《Armada》将在年底推出续作，不过这次《Armada 2》将同时推出DC、PS2、PC版，而最重要的是这款游戏能跨平台连线对战，这意味着这一款游戏将会同时有DC、PS2和PC的用户通过网络在一起战斗。相信有一天会有一款同时对应PC、DC、PS2、DOLPHIN、X-BOX和街机的网络游戏出现。

愿网络游戏无处不在！



《Armada 2》

《Armada 2》


《Armada 2》

网络游戏的春天

画面

音效

系统

游戏性

无忌

一次次的延期、一次次的等待、现在看来都是值得的。《超级机械人大战α》的降临，再一次征服了我的心，因为它有全新的操控界面，美丽的过场画面，令人兴奋的熟练度系统……不过，给它打了9分，却是因为：这仍是我所熟悉的《超级机器人大战》，那令人血脉赍张的音乐、耳熟能详的配音以及那一个个亲切可爱的机器人，依然健在！如果不是读碟较慢的话，我会给它10分。

评分：9分

D·S

等到"宇宙都快要爆炸了"的《机战》最新一集终于面世了，完成品的效果十分不错！可以关闭战斗画面的设定相当体贴玩家，RESET的次数也相对减少了。人物的能力均有大幅度改良，资深的玩家一定能感受到这种变化！金钱仍然很不够用，需要用"POCKET STATION"来玩迷你游戏以赚取资金，而我国那些没有此物的机战玩家，看来只好用"金××"了！希望B氏在WINKY SOFT离开后，继续保持《机战》系列的高度可玩性，更进一步改良画面，调整系统，将这股热潮永远继承下去！

评分：9分

EYES

别的优点D·S与无忌都提过了，我只想补充一点，在我看来最好的改进，就是命中率的恢复正常。记得在《F》与《完结篇》中，敌人命中率10%都常常打中，而我方命中率80%以上还老打不着，简直无耻至极！！幸好该作调整了过来，敌方命中率30%～40%随便闪避，我方50%～60%也能命中，这样才合乎真实。但这一作的一个新改动——熟练度却不怎么样，我认为完全不必要加上这个系统。虽然熟练度的高低会决定你能否取得主角的最强机体，但也因此束缚了玩家在游戏中的自由度。要知道机战已经出了N代，认为它好的绝对喜欢，认为它不好的很少去玩，对于一个系统趋于完美的游戏，改动太多，恐怕只会有负作用。

评分：8分

黄金珍藏

超级机器人大战α　BANPRESTO／PS／SUPER ROBOT WARS α／SLG／2000-5-25／对应振动手柄、PDA／系列第16作

画面

音效

系统

游戏性

GOUKI

经过了短暂的延期之后在6月1日终于发售了！（不知道为什么要选在6月1日发售呢？）与前几作相比这一作给人的感觉是最"专业"的，无论是模式还是歌曲都是历作中最全的，新增的一个"INFORMATION"详细的向你解说了《DDR·三度混合》的特点，让新手也能很快接。GOUKI一拿到手就急不可待的玩"NONSTOP"模式，呼呼呼……累啊！新增的一个"减肥"模式使得DDR更向着大众化的方向发展了。不知道大家跳SSR时有何感觉呢？

评分：9分

D·S

PS上的"专业减肥极品"又来了。拿到游戏的当天笔者就"热"舞了一番，汗水打湿衣襟的感觉真爽！说到游戏本身，系统方面集第一作与第二作之大成，如果你玩过前作必定能很快上脚。另外特别加入了全新的"LESSON"模式，为广大DDR菜鸟提供了不可多得的练习机会。而可选曲目也是历代最多的，从摇滚乐到抒情曲，从爵士BLUE到民间舞曲，即使不玩拿来当CD听也是相当不错的。总之，强烈推荐！

评分：8分

紫枫

KONAMI音乐节拍类的精品于PS上再度复活！《DDR》系列一直是被人们所称道的一款跳舞游戏，看看街机厅里那些不停投币的少男少女，你不觉得自己也应该上去火一把吗？现在移植至PS上的《DDR三度混合》完完全全地将街机厅里那种狂热的跳舞感觉给保留了下来，相信任何一个喜欢《DDR》的玩家都是不会错过的吧！不过玩PS版的《DDR三度混合》没有在街机厅里的那种"秀"的感觉，这也是让人觉得最最不过瘾的地方了。

评分：9分

黄金珍藏

DDR三度混合　KONAMI／PS／DANCE DANCE REVOLUTION 3rd MIX／MUG／2000-6-1／街机移植作品

画面

音效

系统

游戏性

D·S

此款游戏的动画原作可以说曾经感动过一代日本人，并且松本零士大师在动画界拥有同漫画界的泰斗手冢治虫同样的地位。如果我国有玩家曾经看过这一动画作品的话，想来他现在应该至少25岁左右。说到游戏本身，有一定的游戏性，但是系统比较繁复，不易上手，当然在完全掌握这一切后，相信玩家会被其独特的战略系统所吸引的。再加上重新制作的精美CG，3CD-ROM的大容量，一定会成为骨灰级SLG玩家的最爱！

评分：7分

无忌

因为非常喜欢松本零士的《银河铁道999》，所以就爱屋及乌地玩起了《宇宙战舰大和号》这个作品。开始时强制你看的动画就让人有点恼火，一遍还好，但两、三遍以后……战略部分给人的感觉也是一般，不及《机战》远矣！总体来说只是一部适合"FANS"的作品，本来想给6分，看在松本零士大师的面子上，就加1分好了。

评分：7分

EYES

这是一个殿堂入作品，不过我只给它7分。只因为在游戏时，它给我的感觉是更象一部动画片，从开始游戏到可进行第一次记录，竟有二十多分钟的剧情动画，且对话内容居然不能跳过！作战也没有什么吸引人的地方，采取即时性，但速度太慢，难度也不大。这样的游戏也能入殿堂？看来非我族类，其心必异。听说在香港，这个游戏的限定版被炒至2600港币，怪哉？！对于那些喜欢看日本动画的玩友，这个游戏还是有值得购买的理由；但对于不好此道的朋友来说，购买时还是慎之。

评分：7分

热血推荐

宇宙战舰~大和号 爱之战士们BANDAI／PS／3CD／SLG／2000-5-2／对应振动手柄／著名动画改编

画面

音效

系统

游戏性

邪魔天使

这是一款能给你带来乐趣的游戏，在工间闲暇之时玩上一玩绝对有益身心！先说它的画面，算不上很好，可是游戏中的人物和环境都做得很可爱，非常讨人喜欢。再说它的音乐，也是有一点点奇怪，配合上画面就能给人一种"我在娱乐"的强烈感觉，所以编辑部里的众小编人人玩得兴高彩烈。游戏就应该是这样的！操作方面就没什么可说的，用光枪瞄准了打就是了。

评分：7分

无忌

这是一个童趣十足的光枪游戏，人物设定"卡通味"很浓，甚至反派人物"小妖怪"们都因此而显得很可爱。"STG+TAB"的创意更使双人共同游戏时充满了竞争和乐趣，常常使大家在你追我赶中笑得前仰后合。游戏画面也不错，只是难度偏高，弄得无忌在双人游戏时老是落于人后（可恶的D·S！）。总之，这是一款有趣的游戏，值此"六一儿童节"之际，特向小读者和童心未泯的朋友们推荐！

评分：7分

GOUKI

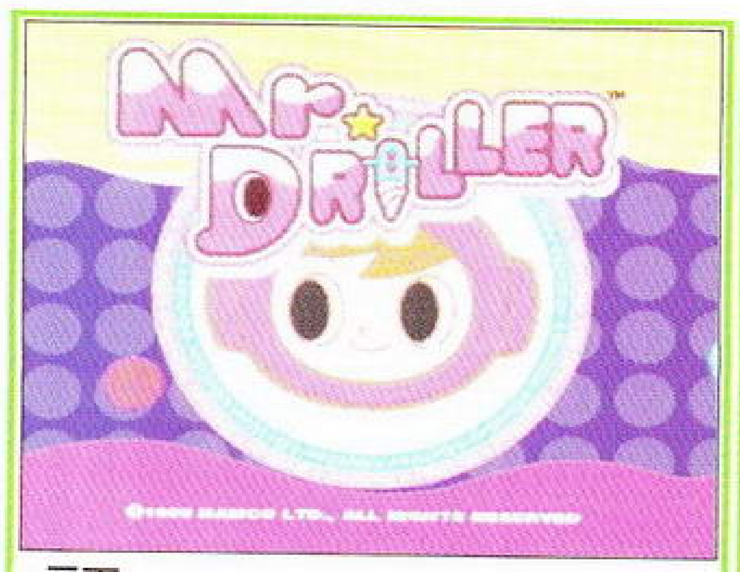
相信自从经过《生化危机·生存者》的"洗礼"之后，很多人都已经购入了光枪吧！这个街机移植而来的游戏由名厂NAMCO出品，想想《化解危机》、《CRISSI ZONE》就可以大致知道这款同样需要用光枪玩的游戏的素质了。不过较前面提到的几款作品，这款游戏很明显玩起来更加让人轻松，明快的画面配合热闹的音效，让人很容易投入到游戏当中去，玩NAMCO射击游戏的那种独有感觉让人更加期待将在PS上推出的《化解危机》的续作。

评分：7分

热血推荐

GHOUL PANIC　NAMCO／PS／GHOUL PANIC／STG／欧洲版／对应光枪／街机移植作品

注：15分或以下：垃圾GAME　16-20分：不过不失
21-25分：热血推荐　26-30分：黄金珍藏



画面

音效

系统

游戏性

D·S

一个看似很不起眼的游戏，玩起来的感觉却非常刺激、有趣。这也许就是PUZ游戏为什么能够长年都在竞争激烈的游戏市场占有一席之地的原因吧！鉴于此游戏在DC、PS以及GB上都有登场，如果有机会的话，大家一定要好好尝试一下。假如你自诩为一个超级玩家的话，不妨挑战一下此游戏的终级难度，试过之后，你一定会发现自己的IQ其实并不怎么高，说不定许多从不玩游戏的女生都要比你好呢！衷心希望游戏界多一些这样有创意的作品，同时也希望NAMCO在游戏制作上更上一层楼！

评分：8分

GOUKI

由街机移植至家用机的PUZ游戏都有一个共同的特点，那便是学起来简单，研究起来复杂。前几年出的《超级街霸方块》系列是这样，这款《钻子先生》同样也是这样。如今也许只有PUZ游戏才会用方向键+一按键来玩吧！四个同样颜色的方块在一起就可以被同时消掉，强行消掉木箱则会减少自己的氧气，只要不断往"下"就能过关……如此简单的规则谁都能轻松上手，但是一旦考虑到如何能以最快的时间过一关；或是如何能取得高分，那就有些头痛了。还是以轻松的心情来进行游戏吧！

评分：7分

邪魔天使

我要说的是，《钻子先生》是一款好游戏，可是我实在没有精力去把它玩好。因为这款看上去玩法简单人物可爱的游戏使人感到紧张，还非常的耗时间。要是想把它玩好，一定要大动脑筋，耗时XXX小时！要是只随便玩玩，不存胜败之心的话，虽然不会紧张，但是会失去玩它的乐趣。所以GOUKI说以轻松的心情来玩这个游戏只是设想，并非现实，各位还是多努力吧！

评分：7分

热血推荐

钻子先生　NAMCO／PS／MR.DRILLER／PUZ／2000-4-27／街机移植作品

画面

音效

系统

游戏性

EYES

不是《XX危机》，就是《XX前夜》，CAPCOM开个头，大家就有样学样。如果做的好，也就罢了，偏偏都是些无聊之作，浪费钱事小，浪费时间可无异于谋财害命。就象冯小刚开了国产贺岁片的先河，大家一窝蜂全去贺岁，以致票房惨淡。可见观众并不会因为名气、题材而盲从，游戏的内在更重要。该作故事背景老套，情节一般，操作一改大同而采用文字AVG的风格，不甚合笔者口味，故上面评价可能会有偏颇，但比较还是应该有的，所以尽管它叫《雪岭危机》，我也只能给它6分。

评分：6分

无忌

之所以玩这个游戏，是因为它的故事背景挺吸引我。而真正上手时，才发现和想象中的不完全一样，主要是该游戏的操作性不怎么样，玩法和目前流行的《生化》类冒险游戏又有区别。但只要深入的玩下去，就会发现该游戏的优点：交换角色解开谜题的设定虽然老套，多达五人的冒险队伍却使选择多种多样，谜题设置也比较均衡，情节发展也还曲折多变……总之，该游戏可算是冒险游戏中的另一种选择。

评分：7分

GOUKI

如果不看标题画面，还以为这是一个电脑上的移植作品，这年头居然还有用那种类似鼠标的东西在屏幕上点来点去的游戏？！画面的表现还算是比较让人满意，素质比《合金装备·索立德》稍高，感觉上已经是PS的极限了！（这句话好像也到"极限"了……不能再用了）这款游戏真正吸引我的只有两个：一是游戏名称，给人的第一印象便是"神秘"，似乎有什么大事要发生。第二便是故事本身了，说实话GOUKI对这种带有写实风格的游戏是相当有好感的，哪怕游戏性不足，但能让人在游戏中学到一些平常无法接触的世事，就够了。

评分：7分

不过不失

阿空卡瓜雪岭危机　SCE／PS／ACONCAGUA／AVG／2CD／2000-6-1／原创／对应振动手柄

画面

音效

系统

游戏性

GOUKI

吸血鬼的传说已有好几百年，游戏也出了不少，DRACULA伯爵看来也挺有人缘的。这款有关DRACULA的游戏做成了主观视点的AVG，不由的让人想到前些年的《神秘岛》，按照画面上箭头的提示来进行游戏的方式。有些谜题的设计让人比较头痛，不愧为美版游戏。片头动画做得不错，特别是当主角见到朋友被DRACULA伯爵打倒仍然义无反顾的向前冲时……不知为什么自己的心跳会突然加速？这就是欧美的CG制作的高明之处吧！推荐给具极佳方向感的朋友。

评分：7分

紫枫

又是DRACULA，看来现在的人们对于"不老不死"的传说仍然没有丝毫的放弃呀！这是一款标准的《神秘岛》类型的游戏，整个画面给人一种十分阴暗的感觉（废话，这本来就是一个恐怖游戏）。而这个游戏有一个很有意思的地方，就是游戏中的静止画面可以随着主角的视点变换（也就是屏幕上面的箭头移动）而即时旋转，而且玩家可以任意360度的观察场景，很爽！《DRACULA》继承了美国游戏的一贯优良传统：CG异常精美。不过个人认为还是不大适合国内玩家，6分！

评分：6分

邪魔天使

吸血鬼这种恐怖的东东，魔使一直以来都很有兴趣，对于这款游戏，魔使要说的是……DRACULA的造型真的很酷！虽然远不及《恶魔城X》中DRACULA伯爵那么有王者风范，不过看到这个游戏里的DRACULA，你就会有一种"似曾相识"的感觉？！噢，不，应该说是"那个就是我心中的DRACULA！"相反主角的设计就有些傻了，而那个店里的老婆婆比DRACULA要恐怖的多。这就是"非日本CG流"的那种写实风格所想体现的真实吧！

评分：6分

不过不失

DRACULA　INDEX&FRANCE TELECOM MULTIMEDIA&CANAL+ MULTIMEDIA／PS／DRACULA／美版／AVG

画面

音效

系统

游戏性

邪魔天使

此作与MD上的旧作在故事方面非常相象，没有太大的改变，而不同之处在于画面上的进步。游戏的一个特点是全3D的场景，给人的印象是很像《莎木》。游戏的另一个特点是有很多有趣的事情，不时地给人爆笑的情节，只是不会日语就会有很多地方搞不懂，失掉了大部分的乐趣。游戏的战斗系统很像《SPIKE OUT》，可以说是不功不过。作为款名作，我个人认为此作基本合格。

评分：8分

无忌

当年在MD上与这个游戏擦肩而过，这次的DC版无忌自然不会放过。该游戏的画面和玩法有点像《莎木》，都是收集情报后触发事件，不过风格却很另类，充满了搞笑场面和对"正义英雄"的讽刺。并且，该游戏的格斗系统十分精彩，有着《SPIKE OUT》的爽快感，简单易出的必杀技设定也很体贴玩家。颇值一玩！

评分：8分

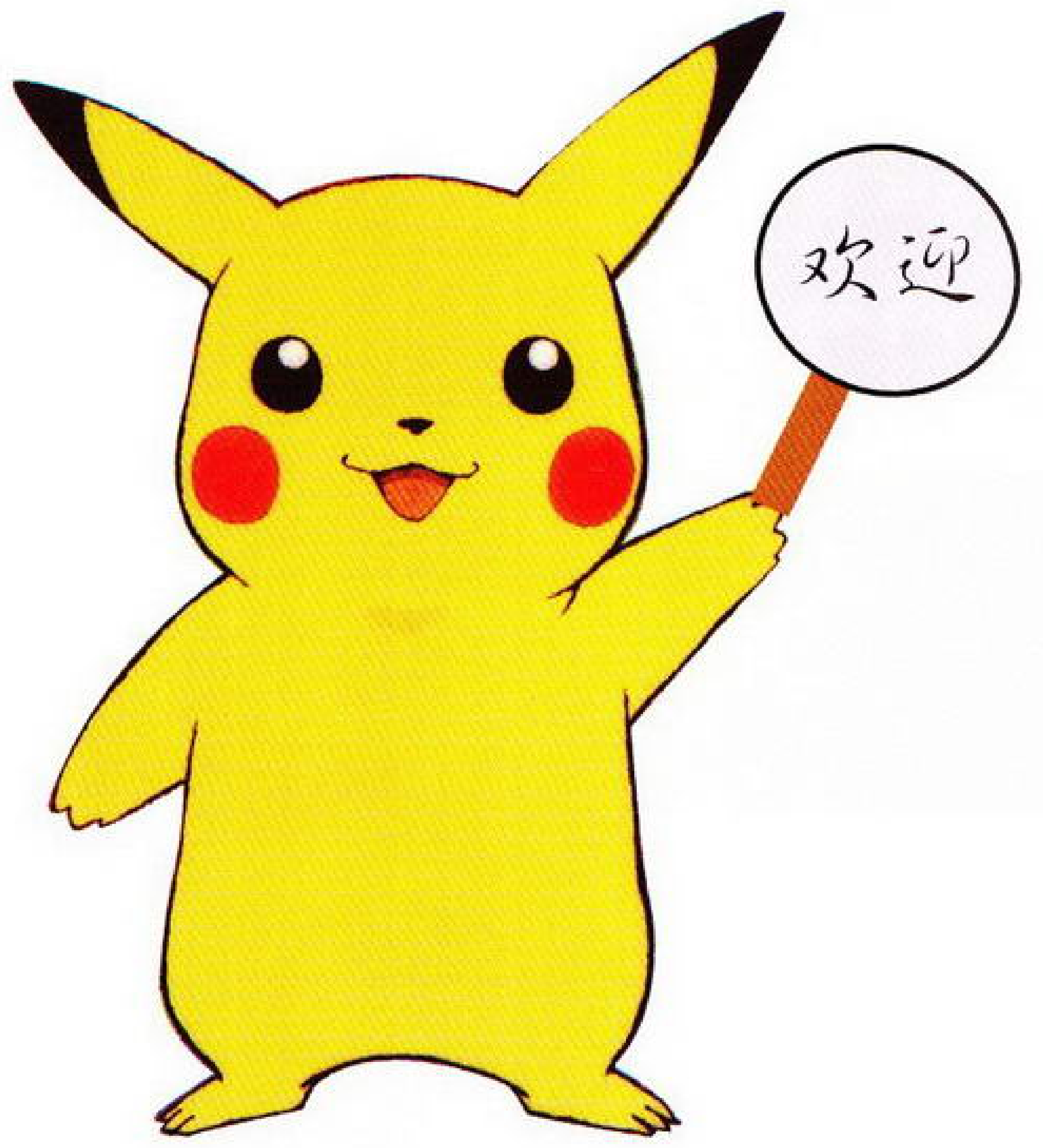
D·S

1991年在MD上推出的名作重出江湖了！画面效果令人十分满意，人物动作也比较流畅，故事内容更是相当搞笑，令人忍俊不禁！但在游戏性和世界观上则差强人意，只能以"不过不失"来形容。希望SEGA在今后制作该类型游戏的时候能够注意这些地方！总之，如果您是SEGA的"FANS"，又喜欢玩动作RPG游戏的话，5月份D·S就向您推荐它了。

评分：7分

热血推荐

出租英雄NO·1　SEGA／DC／RENT A HERO NO.1／ARPG／2000-5-25



"口袋妖怪"大舞台

文：无忌

如果有人要问，电玩角色中最红的明星是谁？答案可能会有许多个：马里奥、索尼克、隆、肯、八神庵、斯科尔、莉诺娅……确实，这些角色都曾有过光辉岁月，但与即将在这里登场的"超级巨星"们相比，恐怕就要自愧不如了。因为它们自1996年诞生以来，就人气急升，风头席卷亚洲、北美、欧洲，并由游戏界发展到玩具、漫画、动画、电影、广告各界，成为多栖明星，至今已风靡了世界。它们就是任天堂旗下的新宠儿——"口袋妖怪"！

一、"口袋妖怪"游戏"SHOW"

1996年，《口袋妖怪》红、绿版发售成功后，任天堂就不断推出以"口袋妖怪"为主题的游戏，至今为止，已经推出了十几个作品。下面，就让我们来检阅一遍吧！

《口袋妖怪》RPG系列（《POCKTET MONSTERS》系列）

《口袋妖怪》红、绿版

机种：GB

发售日：1996年2月27日

类型：RPG

系列的开山之作，主角需要在冒险过程中捕捉和育成小精灵与别人对战。两个版本的故事完全一样，但主角的身份和小精灵的出现率却有所不同。

《口袋妖怪》蓝版

机种：GB

类型：RPG

虽然与红、绿版相比并没有什么不同，但因为是专为杂志抽奖而制作的特别版，因此成为"口袋妖怪"迷们梦寐以求的版本。（不过，任天堂已于去年将其公开发售，我国又称《口袋妖怪紫》）

《口袋妖怪》皮卡秋版

机种：GB

发售日：1998年9月12日

类型：RPG

配合动画片的播放而推出，由于动画片的推动作用和皮卡秋的可爱形象，使得"口袋妖怪"的热潮升至又一高峰。在我国俗称《口袋妖怪》黄版。

《口袋妖怪》金、银版

机种：GB

发售日：1999年11月21日

类型：RPG

虽然一再延期，但推出后并没有辜负大家的期望。比起前作，金、银版在各方面都有了提升，尤其是小精灵的数量由151只增至251只，更是让玩家们大呼过瘾。

《口袋妖怪斗技场》（《POCKTET MONSTERS′ STADIUM》）

机种：N64

发售日：1998年8月1日（第一集）、1999年4月30日（第二集）

类型：ETC

纯粹让玩家培养的小精灵们对战的作品，GB玩家只要通过"64GB PAK"这种周边就可以将GB版中的小精灵资料传送到N64上。看到自己精心培养的小精灵在N64上的勃勃英姿，一定会很有成就感吧！

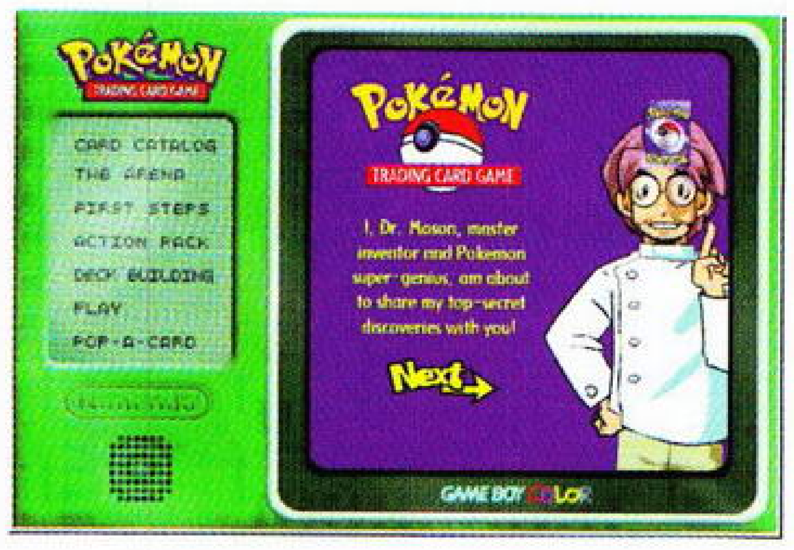
《口袋妖怪卡片》（《POCKTET MONSTERS′ CARD GB》）

机种：GB

发售日：1998年12月18日

类型：ETC

首个对应GBC的"口袋妖怪"类游戏，不过是个卡片游戏，可以利用卡带附带的红外线通讯功能与朋友交换小精灵卡片。



《口袋妖怪摄影场》（《POCKTET MONSTERS′ SNAP》）

机种：N64

发售日：1999年3月21日

类型：ETC

这是一个新颖、有趣的游戏，玩家们可以驾驶着一辆名为“ZERO ONE号”的交通工具，在怪物岛中探险。游戏的目的是摄下小精灵的照片，并完成精灵图鉴，相当考验玩家的反应和摄影灵感。

《口袋妖怪弹珠台》（《POCKTET MONSTERS′ PINBALL》）

机种：GB

发售日：1999年4月16日

类型：ETC

利用弹子机来收集151只小精灵的游戏，首次使用了盒带震动系统，还对应GBC的红外线通讯机能，游戏性不错，很受我国玩家的欢迎。

《你好！皮卡秋》（《HELLO！ PIKACHU》）

机种：N64

发售日：1998年12月12日

类型：AVG

家用游戏机史上首个使用了“语音识别系统”的游戏。玩家在与可爱的皮卡秋一起冒险时，需要利用麦克风向皮卡秋发出各种指令，以解决游戏中的各种难题，具有高度的互动性。不过游戏指令必须用日语发音，在N64本就不多的我国，要找到这个游戏恐怕比找凤毛麟角还难吧！

《口袋妖怪方块》（《POKEMON PUZZLE LEAGUE》）

机种：N64\GB

发售日：2000年9月24日预定（N64美版）、2000年月20日（GB美版）

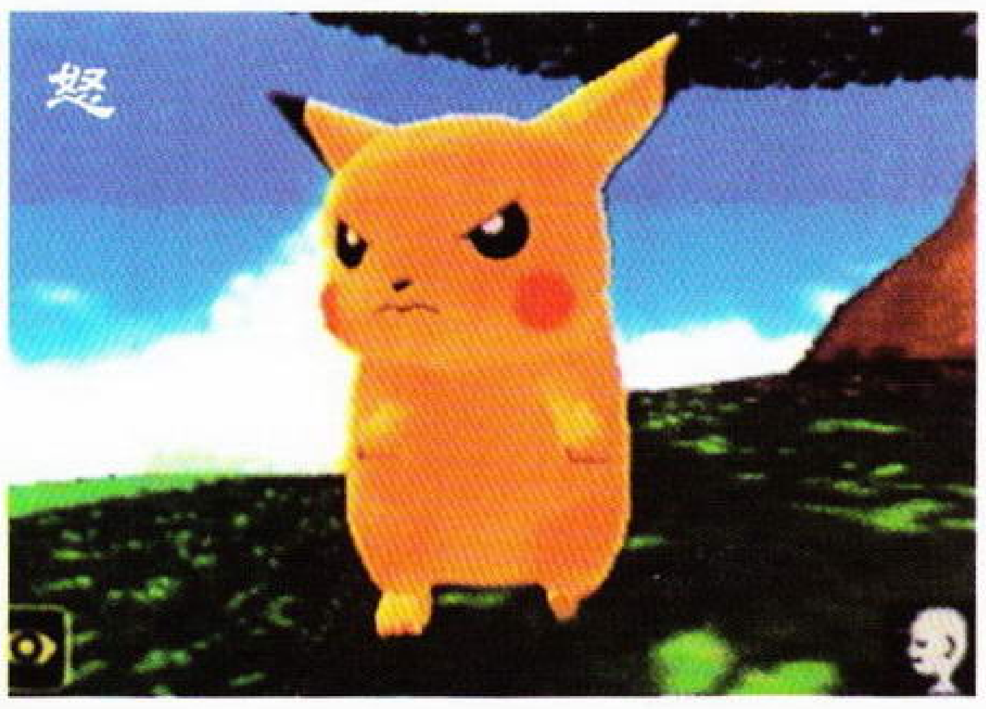
类型：PUZ

任天堂在E3展上公布的“口袋妖怪”新游戏，玩法与《俄罗斯方块》类似，不过游戏中的方块都具有属性，相克关系遵循《口袋妖怪》中一贯的原则，并设有六种模式。

另外，“口袋妖怪”的代表人物皮卡秋在《任天堂明星大乱斗》中也客串演出了一把，这里就不作介绍了。

二、“口袋妖怪”的魅力

虽然任天堂在次世代游戏主机的竞争中不敌索尼，但俗话说得好：虎老雄风在，正面交锋不利，任天堂就另辟蹊径，凭“口袋妖怪”这个新招牌，在业界创造了一个又一个的奇迹：《口袋妖怪》红、绿、蓝、黄版累积销量已达三千五百多万（还未包括东南亚地区的大量D版）；金、银版发售仅半年有余，累积销量也已达六百八十万；其余各款以“口袋妖怪”为主题的游戏也都取得了几十万盒以上销量的不俗成绩。单以销量而言，《口袋妖怪》系列已算得上是史上最热门的游戏软件！GB全球销量过亿，N64北美称雄，这些成绩的取得，“口袋妖怪”功不可没！并且，小精灵们“GAME而优则艺”，涉足电影、电视、漫画、玩具各界，也同样大受欢迎，成为了“娱乐界”大红大紫的明星，着实为“任大叔”大赚了一笔。



究竟这些小精灵魅力何在，竟能如此颠倒众生？就让我们来见识一下吧。

A、可爱的皮卡秋

皮卡秋本来只是151只小精灵中的一员，因为长得可爱，招人喜欢，所以越来越受欢迎。而任天堂也对它格外器重，专门为它推出了精品、卡通和以它为主角的游戏，逐渐把它培养成了“口袋妖怪”们的形象代表。

B、全面出击“娱乐圈”

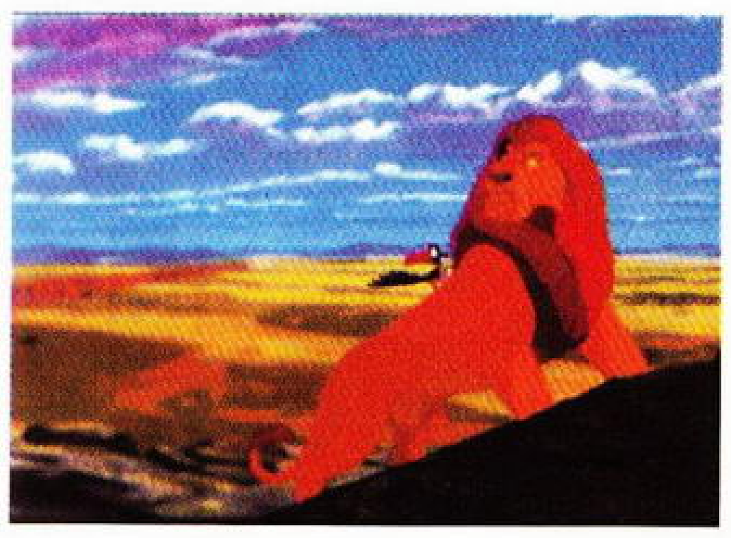
漫画出了一集又一集！

广告深入人心

卡片游戏

《口袋妖怪》vs《狮子王》

小精灵们在北美也非常受欢迎，其动画电影刚一上映，便以1200万美元的首日票房纪录，打破了由迪斯尼制作的《狮子王》创下的原纪录。该系列电影已出了三集，分别是《超梦梦反击战》、《幻之精灵诞生》、《结晶塔的帝王》（即将公映），另外，《皮卡秋的假期》、《皮卡秋探险队》、《皮秋和皮卡秋》是随以上三部影片一起放映的短片。



皮秋和皮卡秋相亲相爱

C、多姿多彩的玩具、精品

三、“口袋妖怪”机密档案

A、据调查，日本的小学生中，知道“口袋妖怪”的达97%，拥有“口袋妖怪”卡片的达71%，再加上无数玩过《口袋妖怪》游戏的青少年，小精灵们在日本可谓家喻户晓了！就连日本著名女星加藤爱，在为《结晶塔的帝王》配音时，也宣称皮卡秋是自己的意中人呢！

一見钟情

B、看了以下这些"商业机密"，就会明白为什么任天堂赚得比索尼还多了。

《口袋妖怪》系列（GB）	日本国内	海　外
红版	418 万	814 万
绿版	404 万	819 万
蓝版	201 万	–
皮卡秋版	316 万	555 万
金版	353 万	–
银版	364 万	–
合计	4268 万	

"口袋妖怪"关联商品

市场规模　　　日本国内约7000亿日元（不包括电影收入）

商品种类　　　日本国内约4000种以上、海外8000种以上

代理公司　　　日本国内约70家、海外约400家

电影观众人数

《超梦梦反击战》（1998年7月公演）：650万人

《幻之精灵诞生》（1999年7月公演）：450万人

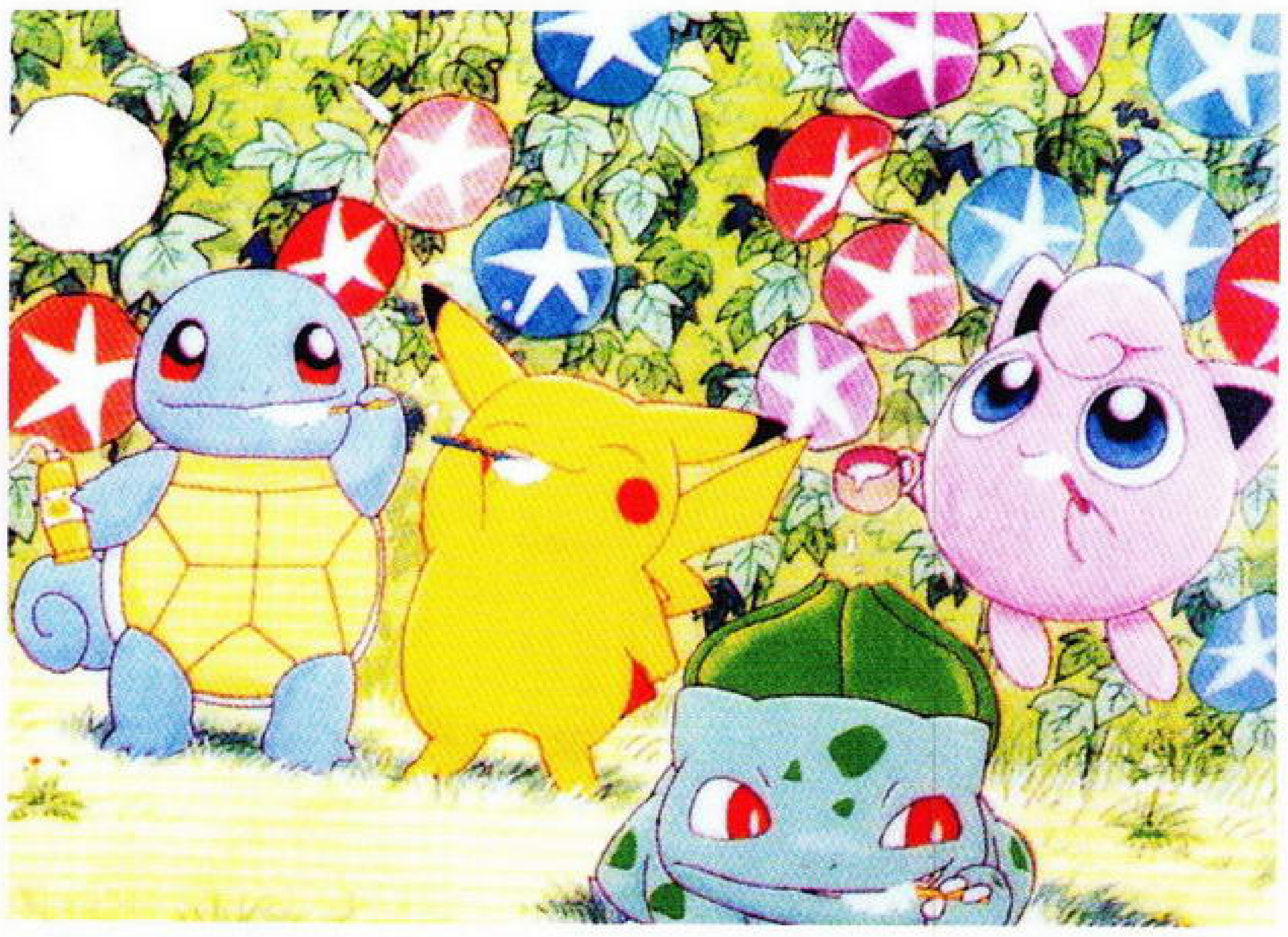
"口袋妖怪"卡片销售量

日本　约18亿5000万枚

美国　约24亿枚

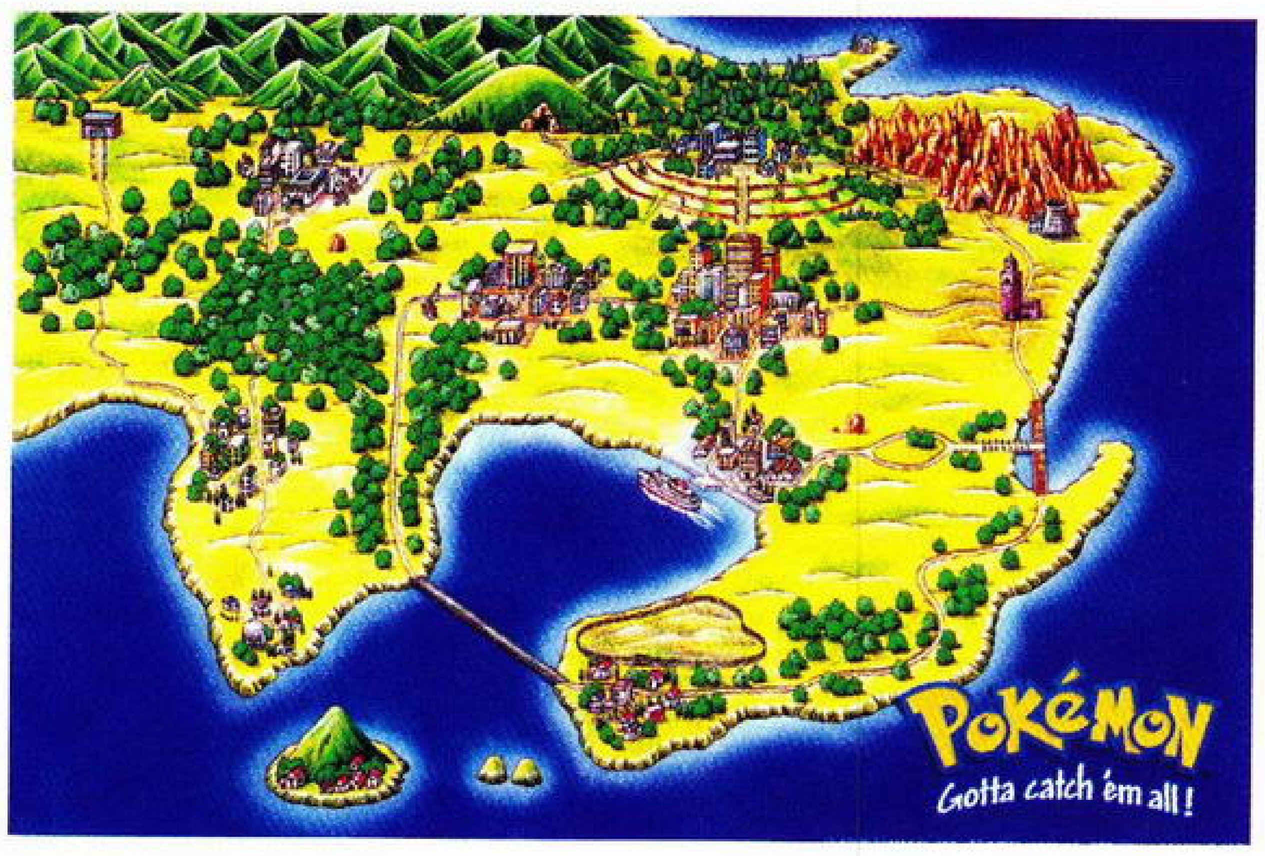
C、任天堂取得这样的成绩，也许有人会以为只不过是幸运和凑巧而已。但事实上《口袋妖怪》的成功是任天堂的工作人员费了6年的时间和心血所得出来的成果，是他们长期策划下的一件产物。而任天堂目前的计划是在日本京都建立一个主题公园——POCKTET MONSTERS LAND以及推出皮卡秋版N64，最终目的是进一步加强"口袋妖怪"的影响力，使皮卡秋成为象米老鼠那样的经典角色！

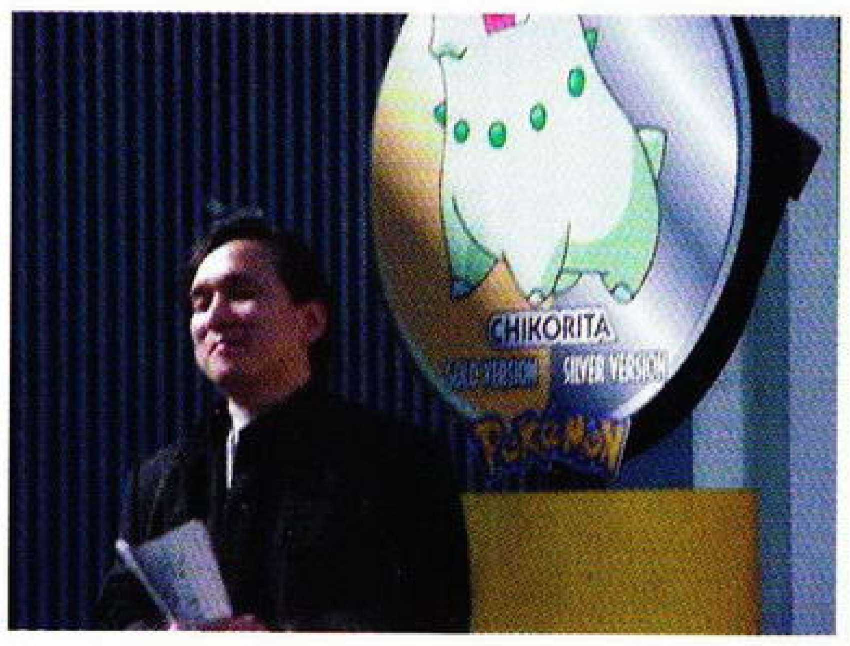
要做好形象代表，早上刷牙不可少



为任天堂
这么辛苦的赚钱，皮卡秋也会劳累过度啊！

主题公园假想图





≥

文：D·S

莎木的世界

那个人，由遥远的东方小国渡海而来，
那个年青人，拥有难以估计的潜力，
他的身体要被消灭也好，他的愿望能够达成也好，
在勇气建立起来后，他会需要到我的；
与你在荒野的道路上结伴往前行，
我们的邂逅乃自古以来的命运所约定；
从大地出现的巨龙，
招来暗云覆盖着的天空；
飞舞而来的凤凰，
双翼振翅起紫风；
在广阔的漆黑之夜，有一颗耀眼的明星闪耀着，
漫长的故事就此揭开序幕。

引　言

作为DREAM CAST上最重要的原创大作，《莎木一章 横须贺》已经于去年的12月29日登场同广大玩家见面了。相信拥有DC的我国玩家都见到这款游戏了吧，出来的效果基本上令人满意，其在游戏性这一点上的突破更是具有里程碑的意义。这次制作《莎木的世界》一文的初衷在于使广大想了解《莎木》的读者或是已经玩过《莎木》的玩家通晓游戏的制作过程，游戏制作者的创作理念；发掘100%的“芭月凉完全记事本”；率先共同进入《莎木二章 香港》(暂称)的世界。同时也希望广大玩家在看过本文之后，能够写来自己的建议和感想，让我们共同创造出一片畅谈游戏世界的空间。

铃木裕先生特别访问
完全真实的《莎木》世界

记者(以下简称“记”) 首先希望铃木先生能够为我们的玩家介绍一下《莎木》的制作人员？

铃木裕(以下简称“铃”) 哦，首先我想应该是泷本先生，他本身为游戏设计公司的老板，表面看起来似乎跟《莎木》扯不上任何关系。不过，事实上如果没有他的话，便没有这个将现实世界完全表现的《莎木》。因为泷本先生此次负责的正是游戏的室内设计。

http://www.shenmue.com/

记：就是因为有泷本先生，芭月凉的家才可以制作得如此真实吧？

铃：一点不错。在设定制作游戏环境的工作初期，我希望凉的家能够将1986年当年的气氛完全表现出来，令人看起来更容易接受且极具真实感。后来在和泷本先生接触后，就将芭月家的制作蓝本定为具有当年时代气息的一些寺院。

记：谈过了游戏的环境，接下来请谈谈游戏的音乐好吗？之前看过您在其他媒体上的访谈，其中曾经提到过《莎木》的音乐制作与其他的游戏有一点点的分别，究竟有些什么分别呢？

铃：由于我希望各位玩家能够慢慢享受游戏所带来的乐趣，所以在音乐效果方面，我们尽量使用了一些比较柔和的音乐作点缀之用，使其不会对玩家进行游戏产生阻碍。因为如果我们使用能令人产生紧张感的音乐作音效主线的话，会在无形中给玩家造成一些无谓的压迫感，进而使玩家产生尽快去完成游戏的冲动，这些都是我们不希望看到的。另外，除了游戏本身的配乐之外，一些效果音我们都希望各位玩家能够留意的到。如游戏中小鸟的叫声，露水滴入池塘的声音，以及脚踏在深雪堆和脚踏在浅雪堆所发出的不同效果音等等，我们都是尽量模仿大自然的声音，希望玩家能够在毫无压力的情况下进行游戏。

记：关于音乐方面，铃木先生可以给予一点评价吗？

铃：唔……虽然很难说出口，不过我始终要说，《莎木》的音乐虽然彻底追求的是一种真实感觉，可是现在还未达到我的理想。可能是我的要求过高，我希望达到的是让游戏给玩家一种前所未有的“电影写实感”。当然，现在我们做到的只是我心目中的一少部分，余下的我打算在下集中展示给各位玩家看。

记：在游戏制作时，有什么是下过一番苦功的呢？

铃：由于游戏容量的限制，在制作游戏时最下苦功的当然就是在画面及声音资料的处理上。在制作过程中，也因为不少技术上的问题令我们碰到了不少钉子！但是，好在我们以顽强的毅力坚持了下去，到最后都被我们一一克服了！真是相当辛苦呢！！

记：铃木先生本身有没有想象过游戏的制作会如此漫长呢？

铃：现在回想起来，制作时间的确是十分长呢！游戏延期也曾有过好几次了。不过在制作的时候，我们总是埋头苦干，一丝一毫都没有松懈过！例如“芭月凉”及“红秀瑛”等主要登场人物的名字，我们也花了不少时间才能决定下来。(D·S在此向全体“莎木游戏制作组”的成员致敬！你们太伟大了！！)

记：听说除了角色的名字之外，游戏的名字似乎也经过了一段颇长的时间才决定下来，是这样吗？

铃：对！当初有许多其他国家的语言作为选择对象，例如法文、意大利文等。不过，游戏以中国为背景，所以最后我们都希望能够选择一个比较中国化的名字。最初我们打算使用《玄风记》为名，不过最后始终还是使用了《莎木》这个名字。(细心的玩家一定不会忘记在《莎木一章 横须贺》中的最后一幕，芭月凉就是乘坐一艘名为“玄风丸”的货船离开横须贺的)另外我们想到，由于游戏始终是以设计给日本人为主的关系，因此我们还同时选用了片假名的《ツエソムー》。

记：在《莎木》的制作过程中，最花脑筋的，相信就是游戏中所有物品的设计吧，在设计这些物品的时候，有什么难忘的事情呢？

铃：自始至终，游戏追求的就是彻底的真实性。不过要达到这种要求，的确是比想象中要困难得多，再加上游戏中的许多地方都是能够控制的，例如芭月家中的所有抽屉都是可以开关的等等，这些都需要庞大的制作人员和制作技术，以及相当长的制作时间。

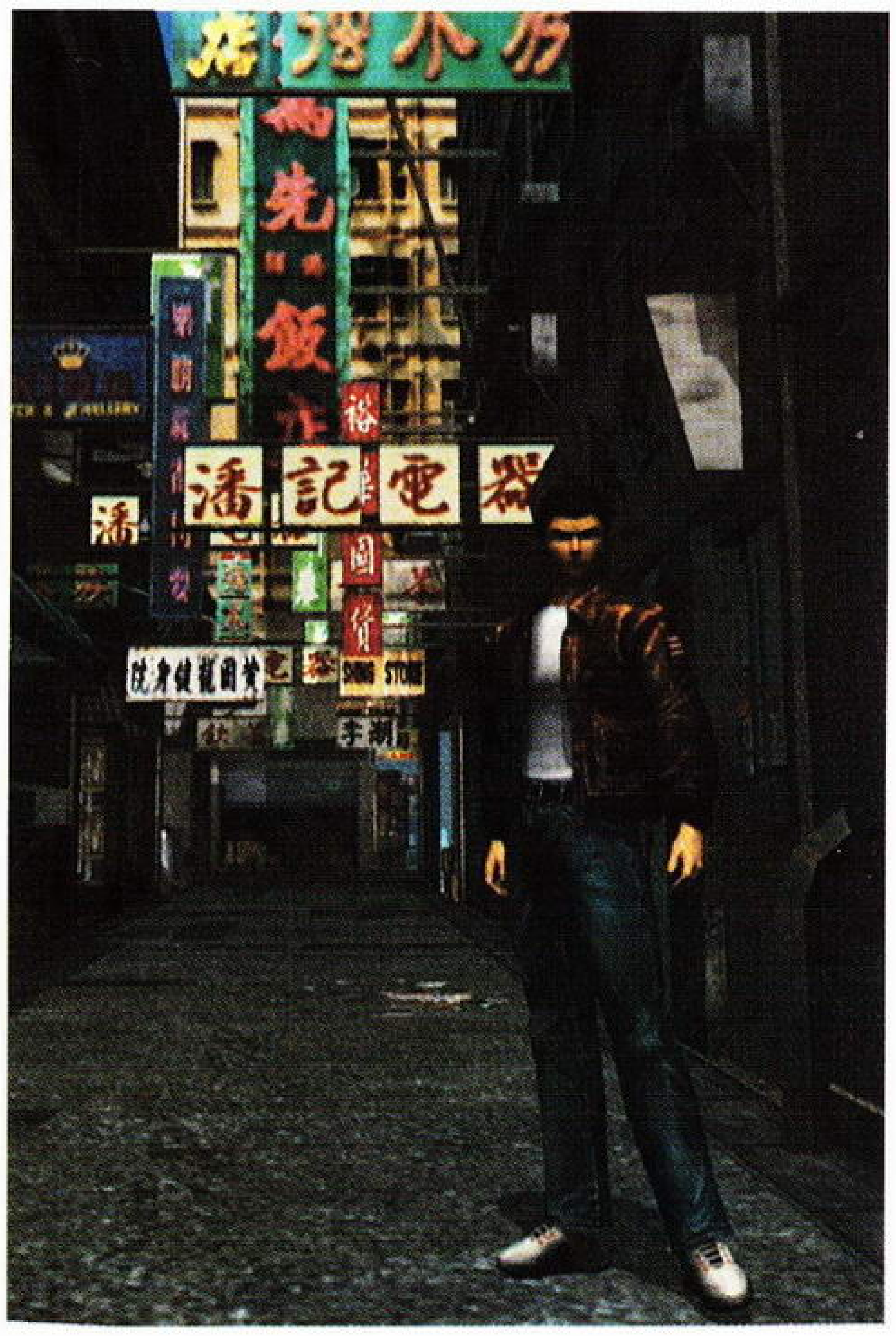
记：游戏中登场人物的制作也下过不少工夫吧！

铃：这个当然了，因为在《莎木》中出场的人物总数多达三百多位，要一一去制作，的确是非常费时。好在在制作的过程中，我们找到了一些比较有效率的方法，使制作时间更容易被我们掌握。

记：好了，最后希望铃木先生就《莎木二章 香港》(暂称)谈一下。

铃：《莎木》的第二集一定比第一集有更明显的进化。对我们来说，第一集只是一只未成熟的蛋，第二集则会是进化形态。当然，我始终希望第二集能够接续第一集的资料，令玩过第一集的朋友更能够享受第二集的乐趣。另外，我们将会在第二集的制作过程中完全活用DC的机能，制作出50人在同一画面的大乱斗，敬请广大玩家期待！在进行《莎木一章 横须贺》的游戏时，只要用户通过DC上网，我们便会知道来自各方的宝贵意见，这也是影响第二集的去向的关键之一，所以，请各位玩家一定要上网将你们的游戏心得及意见提供给我们呀！

率先披露《莎木二章 香港》(暂称)内容概要



万众期待的《莎木二章 香港》(暂称)终于有了新的情报！ D·S在这里当然会以第一时间送给广大喜爱《莎木》的玩家，但与此同时也从日本传来了不确定的消息，《莎木二章 香港》(暂称)今年内不会在DC上推出，为的是制作小组会将《莎木二章 香港》(暂称)完成品的质素提升到史上究极最强的地位，并且保证其开发时所使用的专有技术在三年内是其他游戏制作公司无法超越的！说的具体一些，《莎木二章 香港》(暂称)的整体质素将会是《莎木一章 横须贺》的5倍以上！！

芭月凉的下一站——香港

故事一共长达十六章的《莎木》，在其序章“横须贺篇”完结后，随即展开的“二章”故事背景将会是大家熟悉的香港。故事描述芭月凉为追寻杀父仇人苍龙(蓝帝)，在陈大人的协助下终于乘船离开家乡，远渡到西方的香港。而到达香港后，芭月凉需要尽快找出一名为朱元达的男人。因为他和其父芭月严最清楚“神龙之镜”和“凤凰之镜”的秘密，在很久以前正是他俩将这一对“镜”带出中国。如今芭月严已死，就只有朱元达最清楚事件的来龙去脉。例如苍龙到日本夺“镜”的原因，“镜”的秘密等等，这些都对查明芭月严的死有莫大的关系。不过由于连陈大人也不清楚朱元达的住所，所以只好介绍他去找一位住在香港的好友桃李少，以便芭月凉在陌生的香港多一个照应。

逼真度极高的香港街景

香港地区和《莎木一章 横须贺》中的横须贺有着显著的区别。不仅地理范围广阔得多，并且街道分布也相当密集曲折。制作小组在开发的过程中不但完全忠实再现了这一切，并且连街道上人流穿梭的气氛都完全的表达出来！以下就是几处已经公布的远景图。

位于山麓上的九龙城寨

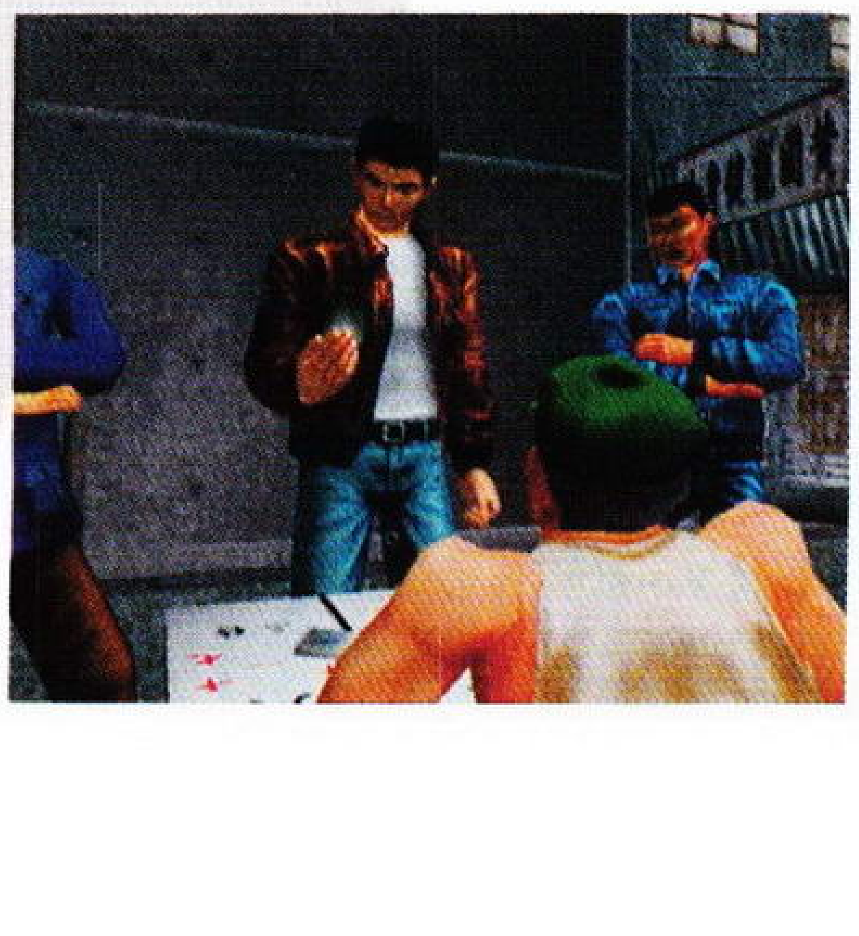
九龙城寨的街道全景

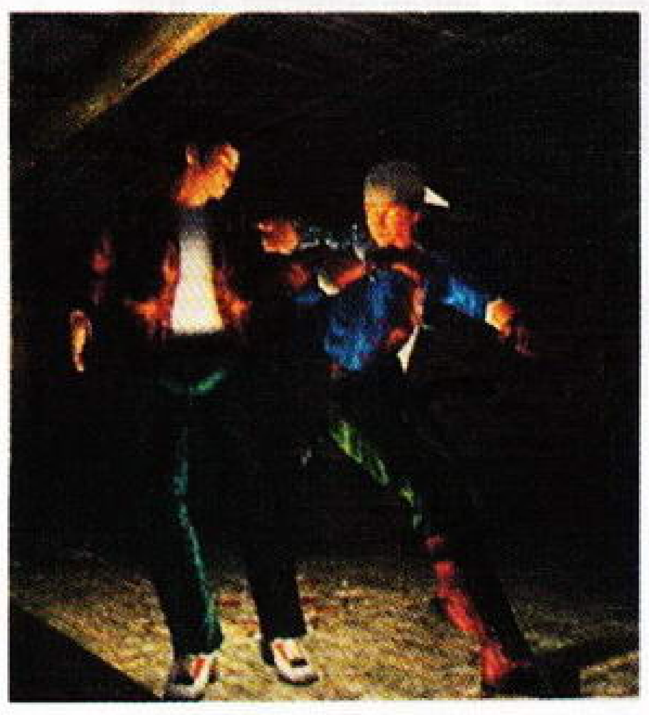
香港著名的闹市区——湾仔街

在“香港篇”的部分，芭月凉会遇到多个新人物，除了之前提及的朱元达和桃李少外，还有香港仔的流氓头目刃武鹰和斗牛；熟悉中国传统武术和文化的红秀瑛；和苍龙同属蚩尤门四天王的鸟隼；湾仔街市内的两名恶霸肉贩周和郭；以及芭月凉在下船后遇到的一位香港孩子王(ウォン)。至于《莎木一章 横须贺》经常在芭月凉梦境中出现的玲莎花也会在下一集中出现，由于玲莎花身处中国大陆，这是否也暗示凉在下一集中前往香港，还会到中国大陆吗？(真是令人兴奋啊！！)因为铃木裕曾经表示过每一集《莎木》并不一定只收录一个章节的内容，所以即将推出的第二集很有可能会包括第二章甚至三章的内容。

与陌生人的对话来寻找线索

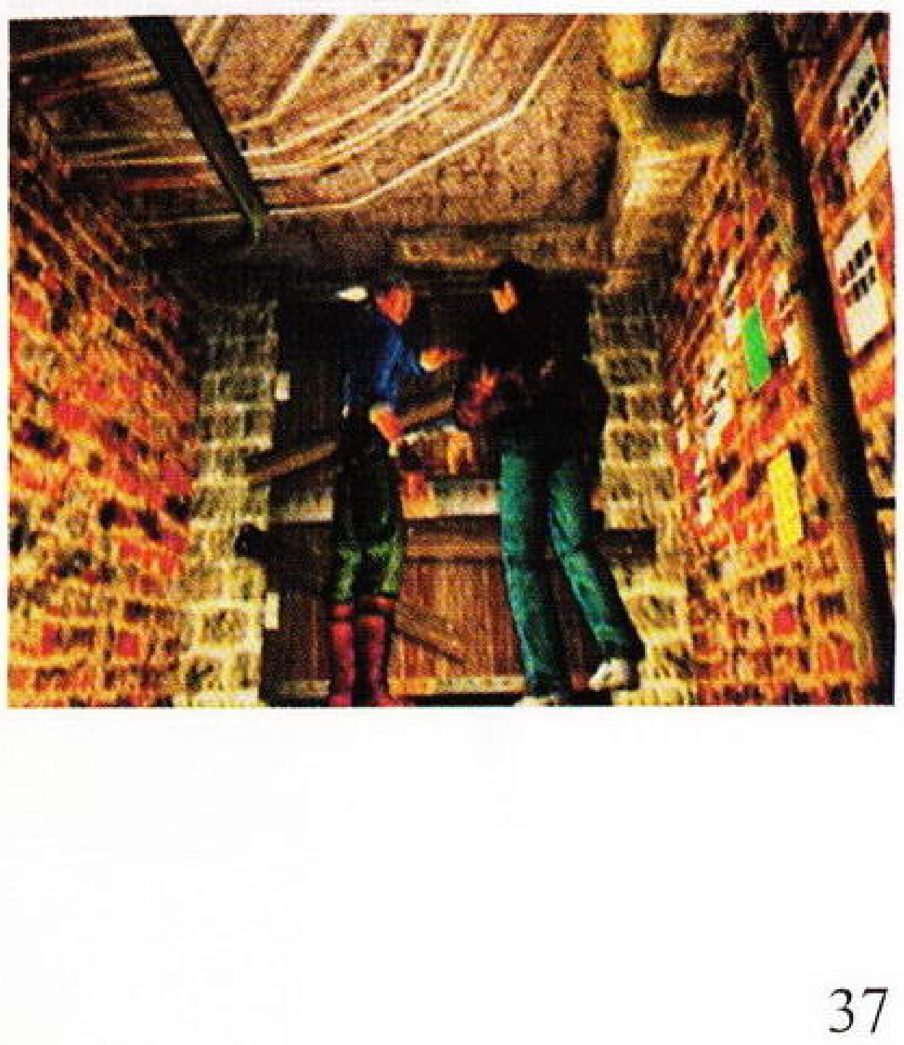
加入全新的赌博迷你游戏





与刃武鹰之间进行的QTE

能够与刃武鹰化敌为友吗？



鸟笋

和苍龙并列蚩尤门四天王之位，身穿红色的妖艳服装，凭着自己的美貌和性感的身材诱惑敌人。任何东西也逃不过她那双锐利的眼睛，好象时常是在寻找猎物一般，一旦激怒她而产生的后果真是不敢想象。

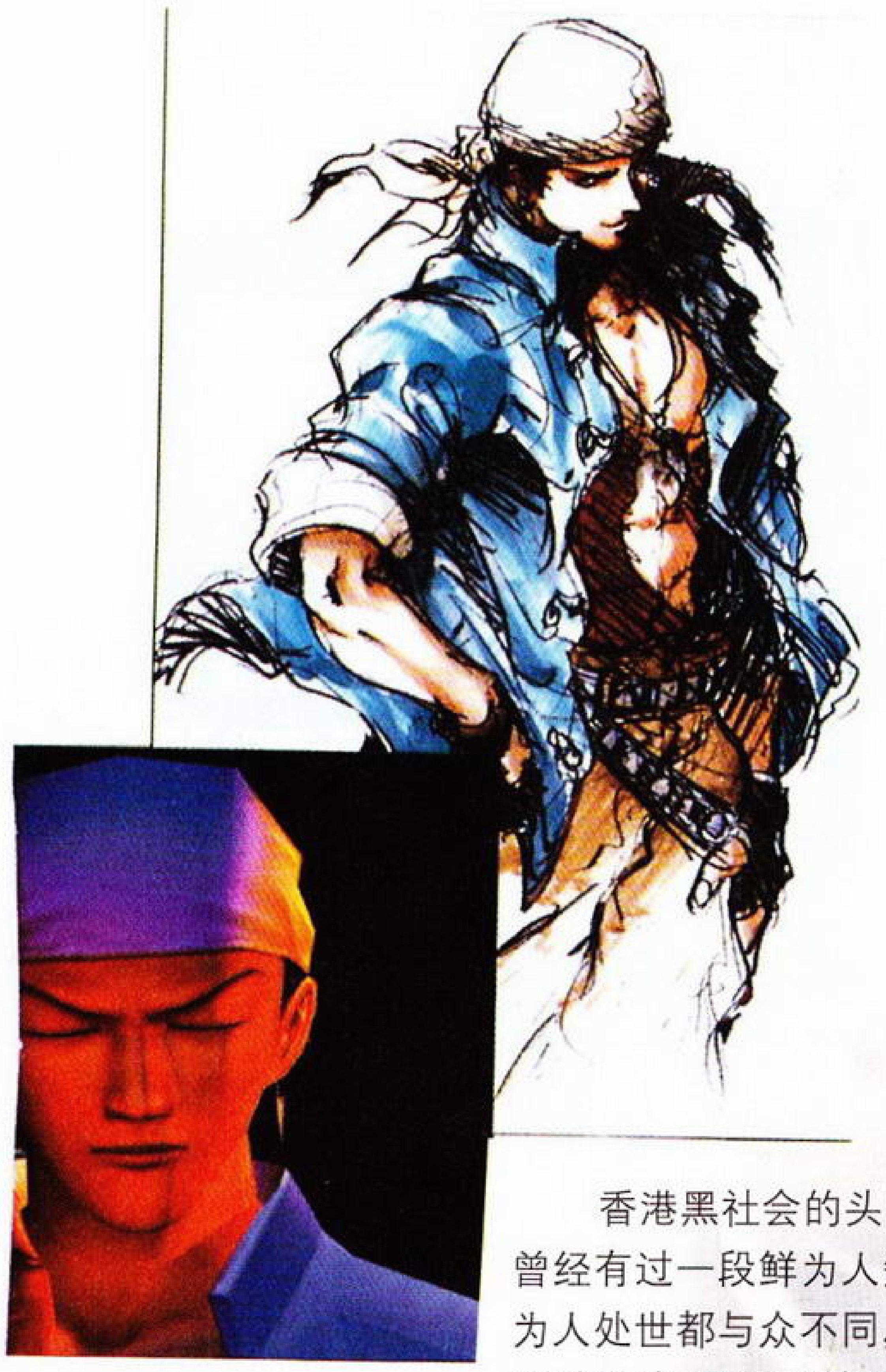
玲莎花

整个故事的女主角，热爱大自然的神秘少女。她有着与众不同的迷人气质，同时又充满了清纯少女的可爱气息。同芭月凉宿命般的相会将完全改变她的一生。

红秀瑛

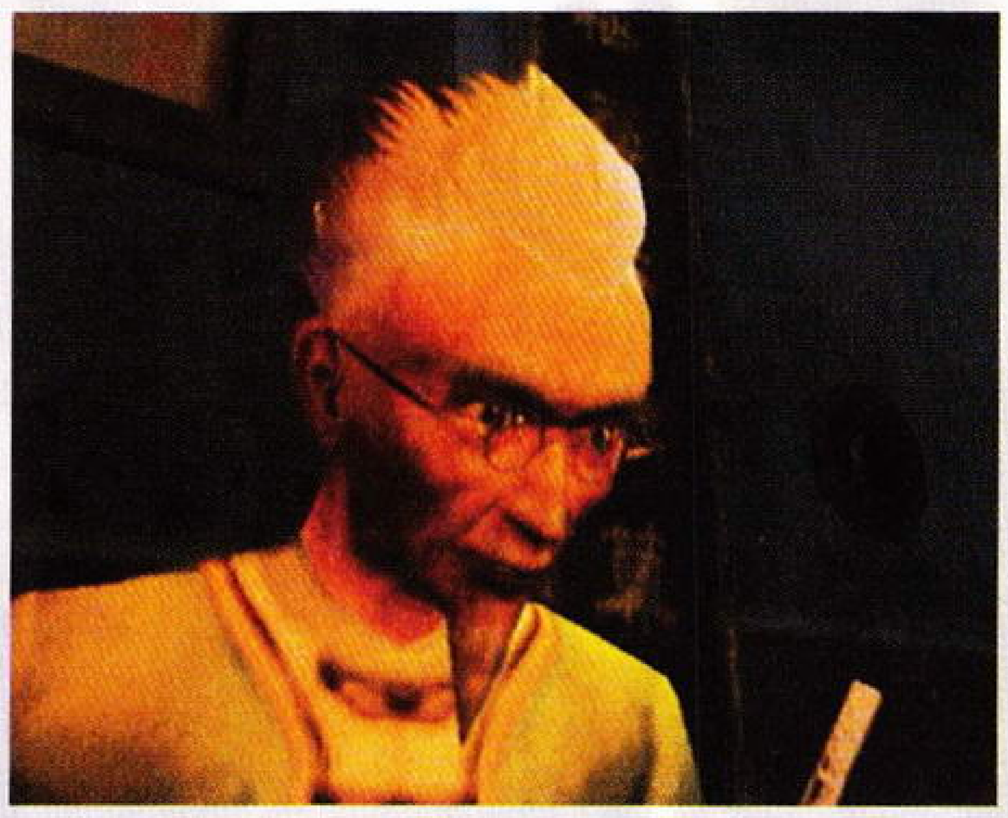
芭月凉在香港遇到的重要人物之一，自幼热爱中国的传统文化，尤其喜爱研究与历史和武术相关的部分。所以很受人们的尊敬，名声在外。

刃武鹰



香港黑社会的头目级人物。由于曾经有过一段鲜为人知的过去，所以为人处世都与众不同，表面上相当地冷酷无情。因为剧情的发展，他会是芭月凉的好对手。当然令他化敌为友也不是没有可能。

朱元达



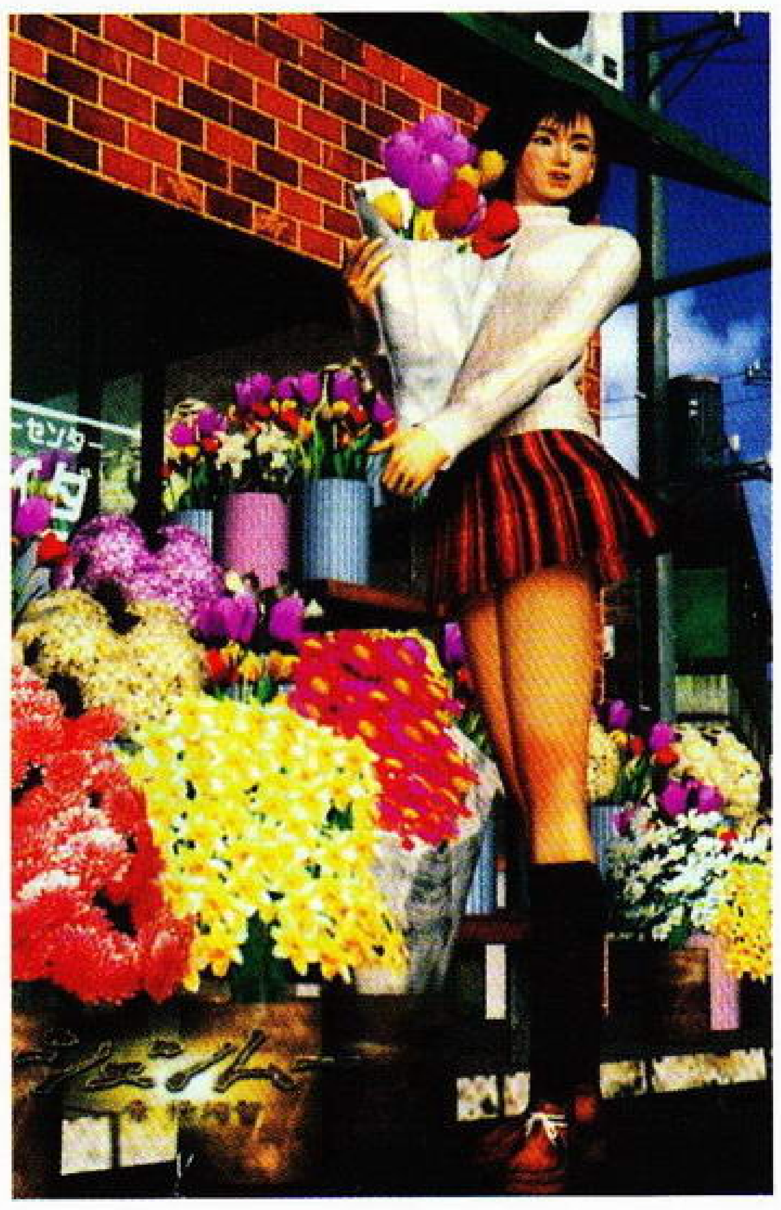
表面上是前五星公司的老板，背后却是与黑社会有着巨大的关联。年轻时在中国结识芭月严，后来更将两面“镜”带出中国，其目的不明，但是应该是目前唯一知道事件来龙去脉的人。

用心去体验游戏中的“真实”世界

听闻不少玩家批评《莎木一章 横须贺》内容不足，事实上这也是相当无奈的事。毕竟《莎木》是一个人物众多，情节曲折的宏篇巨作；再加上制作时的细心考量，技术上的循序渐进；然后就是巨额的制作投入等等都不是一朝一夕的事，所以玩家在进行“序章”的游戏时才会提出这样或那样的不满。这一次《莎木二章 香港》(暂称)就一定会令那些提出建议的玩家得到最大的满足！除了在系统上进行一定幅度的改良外，其他部分也会明显增强，例如可调查的物件和房间的数量都会成倍增加；分歧路线将会更多，不同的QTE事件的结局将会产生不同的故事发展，不是象《莎木一章 横须贺》中的那样在失败后必须重来；更富生活气息的迷你游戏也将会大幅增加。总之，上述的一切再配合错综复杂的人物关系和精彩曲折的故事情节，《莎木二章 香港》(暂称)必定会再次成为大家最期待的大作！！

100%的“芭月凉完全记事本”

各位玩过《莎木一章 横须贺》的玩家一定早已爆机了吧？是否感觉有许多的隐藏的要素没有发现呢？有见于此，这次D·S就向广大玩家推出100%的“芭月凉完全记事本”。相信这样一定能够帮助玩家彻底发掘《莎木一章 横须贺》的所有秘密！



芭月凉完全记事本

填补记事本的四大要点

1 不让故事快速进展

要将记事本的内容完全记载，首先我们应该控制故事的进展。如果让故事不断的发展的话，之前的记事项目便会给跳过，在发现主角的当前目的与以前记载的内容不同的时候，便应该控制故事的进度，先将应该记载在记事本的情报收集，才继续进行故事。

2 听取别人的情报前先去占卜

故事中的每个情节，都可以透过占卜而得到提示。然后，占卜的情报当中也会有与10人对话后才会出现的情报。占卜一次的费用是300日圆，但是为了填补记事本，就请大家不要太计较了。

3 与同一人多次对话

同一个人，只要对话两次以上，有时候他(她)就可能会记起一些重要的情报。所以，要完全填补满记事本，就要多与别人对话了。

4 别乱动用来发展剧情的道具

那些对游戏故事发展有帮助的道具，都不能一开始就将之取走。就算发现也好，都应该到需要取走的时候再用，否则就无法完全填补满记事本。

页数	内容	条件
P1	空白	空白
P2	芭月武馆	自动记录
	陈大人的联系地址	解读来自中国的信件的时候自动记录
P3	伊藤直之	自动记录
P4	神龙之镜	自动记录
P5	有关孟村的事	自动记录
P6	有关稻婶婶的事	自动记录
	到道场找福原	自动记录
P7	有关杀父之仇	自动记录
	有关黑色轿车的事	自动记录
P8	道场内被锁住的盒子	没有取得“谜之键”的状况下进入道场
	不能将福原卷入事件中	游戏开始至在道场发生事件后
	住谷太太似乎知道些什么	寻找有关黑色轿车的时候同三岛太太和近藤太太对话
P9	老婆婆在“樱樱丘公园”等候	发生为老婆婆找寻住宅的事件后
	山岸先生看到过黑色的轿车	自动记录
P10	到山岸先生的家	自动记录
	黑色轿车驶向“ドブ板”	自动记录
P11	被花卉围住	与原崎望对话前与五人以上谈话，然后去占卜
	有关原崎望	自动记录
P12	有关TOM	自动记录
	爽快的音乐	发现TOM与黑衣人接触后去占卜屋选择“幸运の键”
P13	有关TOM和蓝帝	自动记录
	有关“味一”的店主	自动记录
P14	料理场	寻找中国人的时候去占卜屋选择“幸运の键”
	有关“味一”店和服部先生	在“ドブ板”寻找中国人的时候与原崎望和野田等谈话
P15	关于找寻中国人的消息	自动记录

页数	内容	条件
P16	有关“三刀”的消息	自动记录
P17	有关“三刀”的消息之二	自动记录
P18	永先生和吴先生	查探“三刀”的时候与山本对话
	有关“刘理发店”	自动记录
P19	与刘老人见面	自动记录
	在面店的附近	找寻刘老人的时候与MARIO对话
P20	到“麻雀公园”	在见到刘老人之前与五人对话之后去占卜屋
P21	有关蓝帝的事	自动记录
P22	有关香港与上海	自动记录
	船员会在晚上的酒吧里出没	找寻船员的时候与赤阪对话
P23	霓虹灯光	找寻船员的时候去占卜
	有关船员去的地方	找寻船员的时候与西条对话
P24	光明不能到达的地方	与西条对话后到占卜屋选择“幸运の键”
	名为“HEART BEAT”的地方	找寻船员的时候到MJQ玩台球
	摩托车店的对面	找寻船员的时候与服部对话
	“雀庄”的旁边	找寻船员的时候与鹤冈对话
	SLOT HOUSE的附近	找寻船员的时候与TOM对话
	SNACK LINDA的旁边	找寻船员的时候与粟田对话
P25	有关查利	自动记录
P26	有关查利的摩托车	自动记录
P27	查利在哪里?	自动记录
	晚上的街道	找寻查利的时候去占卜屋选择“幸运の键”
P28	有关纹身	找寻查利的时候与住谷、阿部、近藤对话
P29	到游戏机中心	找寻查利的时候去占卜屋选择“幸运の键”
	查利会在晚上出现	找寻查利的时候与香川对话
P30	有关纹身店	找寻查利的时候与香川对话
	晚上7时左右	找寻查利的时候与粟田、鹤冈对话
P31	查利有纹身	自动记录
P32	纹身店的地址	自动记录

页数	内容	条件
	BAY YOKOSUKA	找寻对纹身有认识的人时与福原对话
	西条先生似乎知道	找寻对纹身有认识的人时与田村对话
P33	手腕上有刺青	找寻对纹身有认识的人时去占卜屋选择“幸运の键”
	摩托车的旁边	找寻对纹身有认识的人时去占卜屋选择“幸运の键”
P34	有关纹身	找寻对纹身有认识的人时与小野对话
	在游戏机中心	找寻对纹身有认识的人时与仁藤对话
P35	古老的住宅	找寻对纹身有认识的人时去占卜选择“幸运の键”
	霓虹照耀的地方	找寻对纹身有认识的人时去占卜选择“幸运の键”
P36	XX 住宅	找寻对纹身有认识的人时与香串对话
	纹身店在冈山	找寻对纹身有认识的人时与西条对话
P37	有关冈山住宅	找寻对纹身有认识的人时与西条对话
	满腹轩的老板	找寻对纹身有认识的人时与山本、服部、陶、王对话
	BAR YOKOSUKA 前	找寻对纹身有认识的人时与西条 HONEY 对话
	CHARI 的足迹	停车场对战后早上
P38	到纹身店	停车场对战后早上
	明天三时	自动记录
P39	樱花的树下	发现 CHARI 后去占卜选择“幸运の键”
	原崎原来担心我	自动记录
P40	从稻妈手中得到中文信件	自动记录
	认识中国儿童高文	自动记录
P41	这封信件	自动记录
P42	昨天原崎的表现	原崎告白事件发生后
	探访刘先生	找寻读信人时与山岸、野村、阿部对话
P43	到味壹	找寻读信人时与服部、本田、久米田对话
	王先生可能会明白意思	找寻读信人时与陶对话
	ドブ板的后街	找寻读信人时与田村、菊池对话
	自动贩卖机的地方	找寻读信人时与三岛对话
P44	帮助需要帮助的人	找寻读信人时去占卜选择“幸运の键”
	有关王先生	找寻读信人时请王先生喝汽水后
P45	其他懂得中文的人	找寻读信人时不请王先生喝汽水后
	东方有一个人	找寻读信人时与五人对话后去占卜选择“幸运の键”
P46	有关陶瓷店	找寻读信人时与高文对话
	有关牛仔裤店	找寻陶瓷店的时候与服部、前田、平野对话
P47	信件的内容	自动记录
P48	信件的背后	自动记录
P49	信件的电话号码	自动记录
	香烟店前	致电到第八仓库时与青木、小野对话
	天龙地友的意思	致电到第八仓库时与福原对话
P50	天龙地友的意思 2	致电到第八仓库三次失败后去占卜选择“幸运の键”
	天是龙、地是友	致电到第八仓库时去占卜选择“幸运の键”
P51	父为天	自动记录
	有关电话号码	到第八仓库时与三岛原崎对话

©CRI 1999 Presented by AM2 of CRI http://www.shenmue.com/

页数	内容	条件
P52	104 电话	到第八仓库时与天村对话
	要求帮助的人	到第八仓库时与 5-9 人对话后去占卜选择“幸运の键”
	61 的区号	自动记录
P53	巴士站旁边	到第八仓库时与 10 人以上对话后去占卜选择“幸运の键”
	第八仓库是在哪里?	找寻纲滨町时与西条对话
P54	到纲滨町的巴士	找寻纲滨町时与西条、仁藤、平田对话
	别气馁继续找寻	受五郎袭击后去占卜选择“幸运の键”
P55	第八仓库究竟在哪里?	自动记录
	一个名叫五郎的人	自动记录
P56	与老人成为朋友	在港口的时候到 13 号仓库前
	从正面没办法进入	进入第八仓库正面进入失败后
P57	利用木箱	进入第八仓库正面进入失败后去占卜选择“幸运の键”
	第八仓库有两个	自动记录
P58	旧仓库街	自动记录
	有关便当店女职员ひさか	侵入仓库时与 TOM 对话
	西北方向	侵入仓库时去占卜选择“幸运の键”
P59	旧仓库街的地方	侵入仓库时与警备员手冢对话
	从正面进入	被警备员赶出后
	晚上的警备不足	等待晚上潜入仓库时与村井对话
P60	下午的警备员	被旧仓库街的警备员赶出后
	ひさか的妹妹	听过ひさか的拜托后
P61	麻衣在哪里?	听过ひさか的拜托后
	新仓库街的尽头	QTE 成功后
	麻衣应该没事了	QTE 成功后
P62	向ひさか布告一下	QTE 成功后
	太大意了，麻衣……	QTE 失败后
P63	海的香味	侵入旧仓库街的时候去占卜选择“幸运の键”
P64	警备员之交替时间	完成麻衣事件后，接ひさか的运送工作
P65	在旧仓库街与陈大人见面	自动记录
P66	除了被抢去镜子外	自动记录
P67	暗语是天龙地友	自动记录
P68	身边的人	找寻凤凰镜的时候去占卜选择“幸运の键”
	福原正在找我	找寻凤凰镜的时候与稻婶婶对话
P69	父亲有东西放在古董店	自动记录
P70	到北边	到古董店的时候去占卜选择“幸运の键”
P71	古董店在便当店附近	到古董店的时候与泽野、福原、前野对话
	父亲的遗物	自动记录
	绝对不能将镜子交给蓝帝	自动记录
P72	香港传说	找寻刀锷秘密时与刘老头对话
P73	有关传说的延续	上文的延续
P74	身边的黑暗	找寻刀锷秘密时去占卜选择“幸运の键”

页数	内容	条件
	雪轮上的两颗星	自动记录
P75	广大的中间	利用两种道具解开地下机关之迷时去占卜选择“幸运の键”
	挂画后面……	道场中不拿下挂画，拿着刀子两小时以上
P76	父亲的房间中……	道场中不拿下挂画，拿着刀子两小时以上
p77	别气馁	取得以上记事后去占卜选择“幸运の键”
P78	?	自动记录
P79	终于找到凤凰镜	自动记录
P80	天为父	找到凤凰镜去占卜选择“幸运の键”
P81	凤凰的真正意思	找到凤凰镜去与秀玉婆婆对话
P82	以北极星为中心	找到凤凰镜去与秀玉婆婆对话
P83	有关凤凰镜的传说	找到凤凰镜去与大石先生对话
P84	阴阳之谜	找到凤凰镜去与山岸老人对话
P85	神龙的飞腾	自动记录
P86	宿命的旅程	自动记录

《莎木》随笔

文：EYES

《莎木》的成功，标志着全新类型游戏的诞生。这是一种怎样的成功呢？它会成为SEGA对抗SQUARE的究极武器吗？亦或是象过去SEGA的许多创新之举一样，轰动一时但又黯然收场？这些问题，我能提出来问自己，但是却又无法自己找到答案。一切，留待时间来解决吧。

引子

游戏中的故事始于一次强行勒索，并酿成了一件父亲被杀的惨剧。从此芭月凉踏上了复仇之路，四处搜集资料，一步步向仇人靠近。个人觉得这个题材似乎太老套了。也许我的感觉不对，也许是世上充斥了太多的仇恨、利欲和憎恨，使得铃木裕先生不得不搬出这段老套的东西。(也太没创意了！)当然，亲眼看着父亲被仇人杀死，这种刻骨的悲伤，恐怕也是导致芭月凉“沉默是金”的原因吧！尽管开篇的故事情节有些老套，但与芭月凉游戏之初所触发的几段回忆相对应，给人的感觉却极为感人。尤其是樱花树下回忆的那段：父亲耐心教导稚气的儿子，看着儿子的成长而会心地微笑。这一幕几乎让笔者落泪。(唉，这年头，眼泪太不值钱喽！)

音乐

配乐的成功是《莎木》成功的绝对功臣。尽管铃木裕表示音乐还没达到100%的满意度，但实际上效果已经非常好了。在许多回忆片段和过场片段中如果没有那种恰到好处的音乐，没有那种如诗的旋律，没有那种悠悠的气息，恐怕绝对无法使人有如此的震憾。而游戏中迷你磁带里的音乐也使人着迷，笔者就曾经站在街上听歌，从早上8:00直到晚上11:30回家。

角色

莎木的角色设定是非常成功的。游戏中主要的几个人物，其形象及性格均非常丰满。傻得可爱的福原，寡语持重的稻婶婶，豁达乐观的马克，细心文静却又敢直述爱意的原崎望……使人不再感觉游戏中人物的单薄。在这些人物中，我最欣赏的是福原。资质不够却又一心向武(房内贴满了出招表)，两袖清风却又倾囊而出(端出了存了一辈子的储钱小猪)，憨厚老实却又羞于示爱(单相思却又羞于表示)……每天早上笔者的最爱就是找福原练功，不愧是活的沙袋啊！

乐趣

在我看来，《莎木》的成功是它十分确切地把握了游戏的首要真意——给玩者带来欢乐。在莎木中，不同的人可以找到属于自己的快乐。有的人喜欢打机，有的人喜欢搜集玩偶，还有的人喜欢练功。笔者就是一十足练功狂人，除发展剧情外，时间全花在练功上了。看着招数练到中级后，芭月凉的动作将会产生变化(其变化弥补原有招式中的破绽)，那种乐趣实在是笔墨难以形容的。当练到上级后，虽然动作上不再变化，但威力增加的幅度令人讶异。一招普通的“水月突”，就可以把小喽罗的头目击倒在地，爽！记得笔者是在一月七日结束游戏的，虽然比别人慢了近半个月，但看着所有的技均为上级，(投技及最后修得的两招除外)怎不志得意满？这样踏上去香港的复仇之旅，心里也踏实多了。

期待

实在期待二章的出现，期待芭月凉走在中环的大街上，期待凉与玲莎花的会面。因为那一刻一定是“金风玉露一相逢，便胜却人间无数。”

莎木

练功狂人篇

文：无忌

一

……青衫闪动，双掌疾冲，父亲的身体如同一段枯木，颓然倒地，生命也有如风中烛火，转瞬即逝……

“爸爸”，我大声喊叫着，从噩梦中惊醒。抹去额头的冷汗，却挥不去在脑海中盘旋的那袭龙纹蓝衫，那张肃杀的面孔，还有那双扼过自己的脖子、击杀了父亲的手，更驱不散那疾如闪电的一击所带来的恐惧……

“强啊！”我咬牙切齿，憎恨自己的无力。

走出房间，发现父亲的桌子上有一封信：凉，在武术的道路上前进，最重要的就是坚守自己的信念，还必须有必死的觉悟。为信念而生，为信念而死……

读着父亲绝笔般的遗信，我不仅喃喃自语：“信念？！我的信念……是什么？”

脑海里闪过父亲临死前的话语：“凉……抱着爱和友情……坚强的活下去……”

“爱和友情”，这是否就是父亲要我保持的信念？但一生都抱着这个信念的他，最终还不是死于强者之手？！

眼前再度浮现出蓝帝的身影，“我，要变得更强！”，当心底发出愤怒的咆哮时，我确信，已经找到了自己的信念。

二

影狩、双刃、虎菱、里门顶肘、双手波……樱之丘公园里，挥汗如雨的我，已忘却了一切。

而眼前，仿佛站着那背负双手，一袭青衫的家伙，微弯的嘴角写着轻蔑：

“你，不是对手。”

“来吧，蓝帝！”我没有惧怕，不会放弃。

三日月蹴、雷光蹴、泷升、虎乱、疾风……这些招式可能连蓝帝的衣角都碰不到，但我必须练下去。

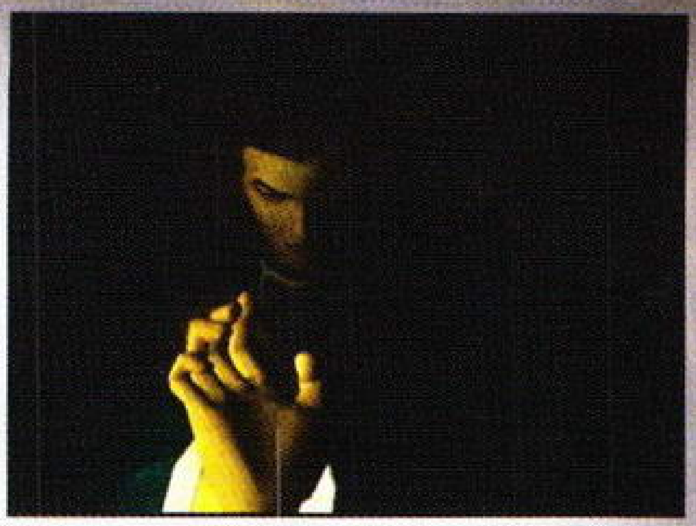
水月突、村雨突、崩山枪、太刀霞……“为信念而生，为信念而死”，我的信念就是——变得更强！！！只有强如蓝帝，信念才有价值；只有强胜蓝帝，父仇才能得雪。

星光黯淡，夜色苍茫，拖着疲倦的身体回到家中。稻婶婶满怀担忧的看着我：“阿凉，你怎么出了这么多汗，好像淋过雨一样。今后，请务必不要这样，好吗？无论如何，以后请11点之前回家。”面对这为我们家操劳了一辈子的老保姆，我默默地点了一下头，走进了房间。

我会准时回家的，但出汗，恐怕以后都得如此了！

三

巴投、霞刈、罗刹落、天狗胜……看着被我像摔面口袋一样摔来摔去的福原，我心中涌起一阵愧疚：毕竟他也是伤愈不久。但我没有选择，为了报仇，为了变得更强，我就必须不断地练习。而这几天，为了打探蓝帝的情报，我已经耽误了不少的时间。还有神社的小猫，街口的流氓，难舍的朋友以及原崎望那深情的目光……红尘中有太多的事情让我困扰，使我分心，我已经没有资格再浪费一分一秒了。



里芭月、背负投、里落……我一边将福原继续摔来摔去，一边暗暗叹息：“对不起了，福原君。为了变得更强，即使是爱和友情，我……也要抛弃！”

四

躺在床上，蓝帝的身影在眼前不断闪过，心灵努力捕捉着他身法中的破绽，却发现这一切只是徒劳而已。“还是不行吗？”，我心中暗骂自己的无能。

刚刚找到了凤凰镜，蓝帝的消息也已经打探清楚，下一步就应该去香港了。但凭目前的力量，不过是去送死罢了。“不，我还要练！”，我霍地坐起。

重当、里柳、虎菱、袖突……樱之丘公园里，我一遍又一遍地重复着以上的动作，心里只有一个念头在盘旋：变强、变强、要变得更强……

新月、疾风、风车、泷升 ……停车场内，我一脚又一脚地踢向心中的对手，耳旁只有一个声音在回响：打倒他，打倒他，打倒他……

太阳升起又落下，天空下了雪又下雨。

每天除了起床、练功、睡觉之外，我已忘记了一切。

不记得，福原是昨天还是前天对我说过“对不起，凉，恐怕我要养几天伤才能陪你练功了。”；也不记得，原崎望是上星期还是上个月约我去樱之丘公园：“凉，我……就要回加拿大了……”；更不记得，身上的衣服已经几天没换，上一次洗澡是在几个月前……我只记得，每晚睡觉前，蓝帝那背负双手的身影依然气势逼人，毫无破绽；那给我带来深深恐惧的一击依然疾如闪电……

而被这恐惧缠绕着的长夜，对我而言，有如地狱。为了从这地狱中挣脱，每天早上，从噩梦中醒来，我就马上投入另一个地狱——练功的地狱！

“变强，要变得更强！”这已经成为我生活和生命中唯一的信念！

五

抬头、侧身、踏步、力聚肘尖，在我发出这不知是第几万遍的里门顶肘时，心头倏的一紧。不由自主地便离开了停车场，快步向家中走去。

危险的预感是正确的。推开门时，一股杀气逼面而来，我的心脏再度收缩，眼睛却紧紧盯住了那散发出满场肃杀之气的人：“蓝帝！”

“把另一面镜子交出来。”背负双手的蓝帝缓缓转过身来。

“休想！”我握紧了双拳。日以继夜的苦练，为的就是这一天。尽管蓝帝强大依旧，尽管我还是没有把握，但早日面对，就早日解脱。我没有恐惧，只有兴奋：“杀父之仇，今天就做个了断吧！”

然后便只见青衫闪动，疾如闪电的双掌猛击而来……

有那么一瞬间，我明白了一些东西：单单依靠自己，无法变得更强；听到了父亲的话语：“凉……抱着爱和友情……坚强的活下去……”；甚至看到了手表上的日期：4月15日……但，只有一瞬间。

后记：EYES说过，《莎木》是一个“FREE”的世界，每个人都可以在其中找到自己的乐趣。而他自己玩《莎木》的最大乐趣就是：练功。每当看到他在停车场里，龇牙咧嘴的重复着同样的动作，醉心于技量表的缓慢上升而迟迟不肯去发展情节时，我就会产生一种把这一幕描绘下来的冲动，这篇文章也就因此而来。

而对于《莎木》中的练功，我却颇不以为然。因为即使把所有的技能都练到最上级，到了4月15日这一天，仍然逃不脱必死的宿命，甚至无法和蓝帝进行一场公平的对决。这是否可以佐证：游戏毕竟是游戏，永远无法达到真正的“FREE”。

文：GOUKI

WINNING ELEVEN4 实用技术 3

PS	KONAMI	CD-ROM
	游戏类型：SPG	发售日:°9月2日

最近又是新足球游戏推出的高峰期了，原因就不用多说了。PS与DC上都有推出《EURO2000 SOCCER》不知道大家玩了没有？实在是……算了。KONAMI在6、7、8三个月连续有三款足球游戏推出：6月29日PS上的《J-LEAGUE 实况WE2000》、7月19日PS2上的《实况WORLD SOCCER2000》(从6月15延至7月19日)、8月24日推出的《WORLD SOCCER 实况WINNING ELEVEN OLYMPIC 2000》。前面的两款游戏杂志都有过介绍，而《OLYMPIC 2000》则是KCET最近突然公布出来的，感觉上这已经是KCET的惯用招数了，在《WE3 FINAL.VER》与《WE3》之间不就是有一个《J-LEAGUE WE98-99》吗？PS2上的那个游戏能够接触到的玩友实在太少，先不谈。PS在三个月要推出两个足球游戏，大家是否会有一种玩不过来的感觉呢？《J-LEAGUE WE2000》是KCET时隔三年后再一次以J联盟的题材来制作，应该不会让人失望，而《OLYMPIC 2000》这个正宗的《WE4》续作应该会成为未来一年里的主流足球，就像《WE4》一样。

SPECIAL PART 2

这是深圳刘涛玩友的一篇有关足球游戏守门员的文章。守门员，作为球队防守的最后一道……老套的话也不多说了，直接往下，切入正题。

浅谈WE4 的守门员

一个优秀的守门员抵得上半支球队，在足球比赛中，守门员的出色表现往往成为球队取胜的关键。在模拟真实的足球游戏中，守门员的作用同样极其重要，因此，守门员的设计成功与否，在一定程度上决定了游戏的真实性。

《WE4》的守门员在目前的足球游戏中，可以说是拟真程度最高的了。首先是外形，论解像度，《WE》比不上电脑上的《FIFA》，论POLYGON，又比《VR射手》差远了，但在游戏时，最容易辨认的是《WE4》的守门员，而这一切，除了头部设定之外，全靠活用了肤色、身高、体型等几个数据。

当然，除了形似外，更重要的是神似。在其它足球游戏中，守门员普遍存在着“弱不禁风”、“呆若木鸡”、“反应迟钝”三个毛病。所谓“弱不禁风”，是指守门员在禁区内没有表现出应有的优势，具体表现为常常出现在守门员眼前轻松打门中的或从守门员手上顶走皮球等奇怪场景。当然也有走向反面极端，即只要靠近守门员球就会被莫明奇妙的夺走。“呆若木鸡”的重要表现为单刀球时，守门员仍站在球门线前稳如泰山，只待前锋将球打在自己身上。“反应迟钝”则是指守门员的防守为被动而非主动，因此常常扑球脱手，甚至于接高吊球也会失手的。而这一切在《WE4》中完全不存在：面对守门员时无技巧的射门和盘带都毫无作用，空中球则更体现手长的优势；单刀球时守门员适时的出击常令对手无功而返；优秀守门员的选位及判断则成为门前的一把铁锁，“脱手”一词只适用于角度刁钻、势大力沉的射门及极其偶然的情况。

其实，形似和神似在《WE3》中就已经基本做到了，《WE4》与《WE3》及其它足球游戏最大的区别在于做出了守门员的个人特色，KCET通过一系列的参数将守门员的个人风采展现得淋漓尽致。例如在面对单刀球时，Buffon会毫不犹豫的冲出来将其破坏；Chelavert会在对手趟出球的瞬间冲上去扑球；Seaman则会突然出击后又回撤到有利的位置；而Peruzzi则会选择好位置稳守门前。又如当已方压在对方半场时，“狂人”Chelavertt更会跑到大禁区外乘凉，更不用说Chelavertt的任意球、Van Dersar的身高臂长、Campos的反应等招牌特色了。这些，无不体现KCET的细心。

总的来说，KONAMI是把守门员看做区别于其他球员的人来制作，而其他公司则是把守门员看做一个普通球员来制作，这种出发点的不同造就了《WE4》的守门员。当然，WE4的守门员也并非完美，比如Chelavertt的长传策动就表现不出来，希望能在下一代中有所表现。

SPECIAL PART 3

以下是杭州何重佳玩友看到上一期的《WE4 PT2》之后的来信，信中为GOUKI纠正了不少错误，谢谢何重佳玩友的关心！除此之外信中还有不少关于《WE4》有趣的话题，节录如下：

让门将尝尝“鲜”

许多玩友在玩《WE4》时崇尚速度，我认识的一位更夸张，将作品中所有SPEED9的都BUY来了放在队中，打起比赛来像奥运会100米跑要破纪录似的。我觉得和“跑力系”的玩友玩没多大意思，与其看虚拟的Ronaldo、Shevcheco跑那我还不如去看国际田联的黄金联赛，Jones · Green、Michael · Johnson跑得可比他们带劲。而且“跑力系”的玩友的进球多半相似，一个直线，Ronaldo、Owen、Shevcheco插上，狂奔一阵，看到门将，换脚推射，或假脚射，或挑射，总之，八九不离十……根本无法让对方的门将体验“新鲜”。虽然这是游戏，但我们应该把游戏中的所有能用来进球的方式都用上，只有这样才能体会到真正的游戏乐趣。而且只有掌握了这些技术才能使自己的水平提高。有哪一支强队，只会一种进攻套路的？欧洲6强，队中哪个没有抢点型前锋？哪个没有速度型球员？哪个没有组织大将？哪个没有远射能手？正因为有了这些人才，他们才是强队。

关于“越位”

《WE4实用技术2》中有提到让霍夫打中后卫、让卡洛斯打前锋的现象，本人对这种作法绝对嗤之以鼻:《最终版》中队员的位置分得不是很细，只分了GK、DF(LIB、SW)、MF和FW四项。而《WE4》就不一样了，GK不变，后卫有CB（中后卫）、SB（边后卫）；中场有SH（边前卫）、DH（后腰）和OH（突前前卫或前腰）；前锋也分为WG（边锋）和CF（中锋）。这样的分位应是很细了，那么，三代中那种“越位”现象也应很少发生了，而且《WE4》中“越位”会有相反的效果。我曾把Bergkamp拉到OH的位置，结果他的跑位懒得要命，球不到脚下绝不动；这是中场，还好，后卫线就没那么客气了，Thuram打了中后卫，他会情不自禁的靠边，在中路留下空挡; Rijkald打CB，会不住前插，一次我下底传中，中路一大汉头球破网，REPLAY时才发现进球的是Rijkald，我不由倒吸一口凉气：若不过，让对手打反击，那门将不是要……可见“越位”多危险呀！同时，有些玩友够夸张，让Chelavertt打CF或让Campos打WG，这也太狠了吧！那还要写着OFFENCE和DEFFENCE干嘛的？那代表着一名球员适合干什么，是能进攻还是喜欢防守。虽然游戏中他们没有情感，但我们若真爱足球就绝不会做这样的事，游戏是需要一点人性的。

PART 6 WE4 上的 EURO2000

大家拿到这期杂志的时候，EURO2000应该已经开幕了吧！不知道这是否又会是难忘的一个月呢？不过可以肯定的是这将是“不眠”的一个月了。其实每隔两年就有一次的足球盛会（世界杯与欧锦赛）的举行时间实在是让人难受，特别是对于要在黑七月考试的学子们……

前几天看巴西对英格兰的友谊赛，不知道大家对欧文的那个进球有没有印象呢？在小禁区边，身边有三四个人围着，他居然使出“接球后立刻转身急停”这一招，的确是天才啊！希望欧文葛格在EURO2000上有更出色的表演！欧文在进球之后与队友庆祝，GOUKI一眼看见了场外的“PLAYSTATION”的广告牌，脑子里立刻闪出了这样的念头：不知欧文玩不玩《WE4》呢？（WE4海外版正式名称：《INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER EVOLUTION》）

前面已经说到KCET将在三个月内出两个足球游戏，一个J联盟，一个奥运会，竟没有关于EURO2000的！？不过现阶段也的确是没有任何一款有关EURO2000的游戏能够与《WE4》比肩，KCET也算是信心十足了。想必最近大家选用欧洲那十六支队的频率一定很高吧！大家有没有在《WE4》“CUP MODE”的“欧洲杯”模式里预演一番呢？但是16支球队只能立刻进入淘汰赛，可惜了。

选定一个队，之后在EURO2000中出线的16支球队中选择好各自的对手，没有斯洛文尼亚就拿乌克兰或是克罗地亚来替代吧。

KICK OFF

……

TIMEUP!

最终夺冠的球队那就不用说了，但与你争夺冠军的球队是哪一支呢？最后与GOUKI的葡萄牙队争冠军的是荷兰。

下面是对于参加欧锦赛部分球队的分析（当然仅指游戏）。战术部分依据目前此队的打法；球队阵容参考截稿前得到的此次参加欧锦赛的球员名单：（由于篇幅关系，只列出推荐战术，请玩友见谅。）

德国： 马特乌斯仍然是后防中坚。球队具体的打法请参考上一期的《WE4 PTFG2》之PART 4.2。人员方面有所变动：将德国国奥队的10号戴斯勒COPY入球队，而齐格与哈斯勒等名将无法直接COPY入队，用创造球员模式吧！（齐格在AC米兰）觉得阵型有失德国足球风格的玩友可改回传统的3-5-2，门将卡恩，后卫巴贝尔、马特乌斯、雷默，中场哈曼、杰里梅斯、齐格、戴斯勒、哈斯勒，前锋霍夫、基尔斯滕。齐格做右路传球手，德国队还是很强大。

英格兰： 基本战术还是靠贝克汉姆的传球与欧文的速度打对手身后。反击时最好从希勒的头上过渡到欧文的脚下。推荐战术组合是RIGHT SIDE ATTACK+CENTER ATTACK+ZONE PRESS+CBOVERLAP。

罗马尼亚： “中场阴谋家”哈吉仍然是榜上有名，那么他绝对是中场组织者了（替补16号）。彼德雷斯库（21号）此次是主力后卫，伊利耶+摩尔多万的锋线不需要做变化。推荐战术组合是CENTER ATTACK+COUNTER ATTACK。由于罗马尼亚队速度偏低，不过队员身材不错，防反是最佳选择。

葡萄牙： 毫无疑问，葡萄牙队将会以地面配合为主，因此鲁伊·科斯塔相当重要。而右路的费戈控球为9，速度也不算慢，阵地战时的绝对人选。两名前锋素质也不差，16支队里最细腻的应属葡萄牙了。推荐战术为CENTER ATTACK+CHANGE SIDE+OTHER SIDE ATTACK。

没有维耶里与巴乔的意大利队： 本来在上一期的《WE4 PTFG2》里对意大利的打法已做了番解说，只不过最新传来的维耶里因伤缺阵与两个巴乔的落选的消息，使得原来的战术变得不实用。锋线上没了高大的维耶里，就用速度快的英扎吉。本来用D·巴乔来做中场的阻击队员打反击是非常好的，现在只有选用替补队员孔蒂来与阿尔贝蒂尼做搭档（或干脆换成一个后腰）。可以将皮耶罗后撤，托蒂打另一个前锋。门将换成布冯，虽然有些冒险，不过……我们是以现实为基础来进行这次《WE4》上的欧锦赛的。推荐战术为：CENTER ATTACK+COUNTER ATTACK+ZONEPRESS。

瑞典与挪威： 两支球队的风格比较接近，身高优势方面挪威要更强一些，不过双方的前锋倒是差不多。推荐战术绝对是COUNTER ATTACK+LEFT/RIGHT SIDE ATTACK+ZONE PRESS。多制造角球。

土耳其： 哈坎·苏克的能力比较出众，身高也不错。但是其它的队员除了身体素质不错外能力偏低。打防守反击吧。推荐战术：COUNER ATTACK+ZONE PRESS。

西班牙： 劳尔“贵”为需要花40大元才能请得动的队员，当然是西班牙的核心人物。与他搭档的是埃切贝里亚或是乌尔赛斯。中场与后防都有能力十分优秀的选手，如瓜迪奥拉、希罗。而

TO 杭州何重佳：泽·埃利亚斯正是国际米兰13号。戴斯勒为德国国奥10号。

边后卫小个子塞尔吉更是在欧洲少有的速度8的后卫，应好好利用。推荐战术：LEFT SIDE ATTACK+CB OVERLAP+CHANGE SIDE。

南斯拉夫：将原来的4-5-1改成4-4-2，米洛舍维奇与米贾托维奇的锋线组合也算不错了。现在并不知道南斯拉夫的参赛阵容，只知道肯定没有斯托伊科维奇。不过由于中国队前不久曾与之交过手，按那次南队的表现，实在有些替克罗地亚惋惜。推荐战术：CENTER ATTACK+ZONE PRESS，将两名前锋的距离缩小会起到很好的效果。

荷兰：如果只通过《WE4》来判断欧锦赛的结果，那么荷兰应该是最强的了。阵容、阵型方面不做变化，只需注意两个边路比较薄弱，将西多夫的攻击属性设定为箭头指向后场，必要时再用斯塔姆盯人。推荐战术为LEFT/RIGHT SIDE ATTACK+OTHER SIDE ATTACK+CHANGE SIDE。多利用戴维斯的速度与射门来制造角球。（有点无耻的感觉）

法国：后防绝对的无敌。锋线的人选方面需要创造出一个特雷泽盖特来填补拉斯朗德斯（19号）离去的空白，其它的与世界杯上完全相同。推荐战术 CB OVERLAP+CENTER ATTACK+ZONE PRESS。

捷克：没有哪只球队比拥有J·科勒尔的捷克队更适合打COUNTER ATTACK了，可以说这个战术运用是否成功，是捷克成为强队或沦为弱队的关键。运用的好完全可以成为第二支德国队哦！

购买对方球员而不改变对手阵容的方法

在MASTER LEAGUE中，购买球员时按住SELECT键再确定，（例如买罗纳尔多），你会发现在你得到罗纳尔多的同时国际米兰并没有失去他，只是名字变暗，不能再次购买了。

文：EYES

大航海4

每次看到光荣的标志，我这个SLG迷都是：别有一番滋味在心头。这个老牌的SLG公司虽然在不停地革新，但让我感兴趣的游戏却越来越少。在历史SLG游戏日渐式微的今天，如果不是还有几个杰出的系列支撑，凭《西游记》、《封神演义》这样的偶像（呕吐对象），就足以宣布光荣在中国大陆的“死刑”。《大航海》系列就是光荣有数的几个看家法宝之一。高度的自由，清丽的画面，动人的音乐，加上天马行空般的冒险生涯，构成了雄霸七海的传说。每次听到大航海那特有的如诗乐曲，就让我想起：当年玩MD上的《大航海1》和《大航海2》，翻箱倒柜找初中地理书和世界地图的情景；更让我想起了一个玩友在读者调查表上的一句话：考地理前，玩玩《大航海4》，有益无害。

KOEI PRESENTS

《大航海4》发售已经将近半年了，这样一款游戏本应该留待玩友自行摸索，但由于不少玩友来信要求介绍攻略，所以在此推出小编玩《大航海4》的一些心得，与喜好该游戏的朋友交流交流，更希望使得有新朋友因此而加入我们，“下海”一游。

历史背景

《大航海》系列的背景取自16世纪人类征服海洋的历史。虽然这段历史脱离不了国家扩张主义和个人疯狂追求财富的嫌疑，但这个时期充分体现了人类勇于挑战自然，探求未知世界的精神，书写了人类航海史上的壮丽篇章。在那

个时期，涌现了麦哲伦、哥伦布那样举世闻名的大航海家，也出现过铁勾船长、红胡子、黑胡子之类闻者噤声的大海盗，动荡与冒险是这些人物的宿命，征服与梦想是那个时代的特产。这样的背景，这样的游戏，光荣的确有其匠心独到之处。

人物简介

姓名 拉斐尔·卡斯特

出身：葡萄牙首都——里斯本的一个世家子弟，渴望了解世界，重振祖国的航海声威。

难度：ESAY （相比别的主角，投资资金只需要别人的八成；在航海时不会和别的商会强行发生战斗）

姓名 赫德拉姆·约阿齐姆·伯格斯通

出身：瑞典贵族出身，意志坚强，出类拔萃的瑞典海军将领，希望建立世界上最强大的海军舰队。

难度：NOMAL （有强行战斗发生，不过开始时实力尚可）

姓名 丽儿·阿哥特

出身：荷兰首都阿姆斯特丹的普通女孩，希望通过海上贸易成为世上最富的人，并使自己的国家强盛。

难度：HARD （开始时实力太弱）

本作的特点

相比于最受玩友欢迎的《大航海2》，本作取消了单挑时的出招选择，只需要看着屏幕，简单地按〇键，比较体贴玩家。（毕竟，PS上没有SFC的随机存储功能，如果单挑还象2代那样选择出招，我方的胜算实在不大，而RESET就太费力了。）

而本作最大的特色应该是搜集宝物和探索遗迹。因为该游戏的通关难度不太大，但如果要想挖掘情节和集齐所有的宝物，确非易事。

下面，就奉上我使用伯格斯通进行游戏的心得，与大家共享。

纵横七海

游戏的通关条件是——取得七个“霸者之证”。这就需要主角征服一个个的海域。我个人的心得是——由弱到强。先取最弱的非洲，再打北海，依次是印度洋、东南亚、东亚、新大陆，最后是势力最多的地中海。值得一提的是北海，当北海的大都市的商业值和军事值均达

到8000以上时，就能生产最强的海上堡垒——战列舰（称霸七海全靠它了），所以一定要尽早

搞定。需要注意的是，作战时甲板画面的人员调整是很重要的，要把合适的航海士放在合适的位置。如果你想用猛烈的炮火击沉敌舰，就去造船厂多改几个炮室（击沉敌舰是没有赎金可拿的）；如果你对自己手下的冲锋队长有信心，就多改几个水兵室。

富甲天下

古语云：兵马未动、粮草先行；现代战争，我们都知道打的是经济战。《大航海4》也是这样，一艘战列舰要27万，加上改甲板和舰炮，没有35万拿不下来，在游戏初期实在高昂。在游戏中，赚钱的方法主要有三种，贸易、交战取胜的赎金、分舰队的贸易收入。在游戏初期

最好是老老实实当个商人吧，在北海贩贩毛织物和麻织物，在非洲倒倒黄金，在东亚做做茶叶、陶瓷生意——十足一倒爷；在游戏中盘，当你有了四五艘战列舰，该是你出手扬威的时候了，看谁不顺眼，我扁——快乐的海盗生涯；到

了后期，当你手下的LV超过40级后，你可以成立地方分舰队，从此以后，你可以四处找宝、探索遗迹、放心挥霍了（几千万是小CASE）——富有的探险家。

收集宝物和探索遗迹

本作的宝物收集和遗迹探索是一个卖点。要拿齐所有的宝物和找到遗迹有一定

难度。赠送赠物给女招待，她会告诉你该都市的遗迹；在酒场请大家喝酒（获得该海域的“霸者之证”后，效果更佳），可以获知未知宝物的名称，再问女招待，就可以得知宝物的经纬度了。所以，在各大都市的同行公会，只要找到赠物和遗迹的地图，就买下来吧，还有些赠物，是要完成特定任务才会得到的。另外，在不同的港口，不同的地方，

有的伙伴会告诉你特殊宝物的名称，得知后去问酒场女招待吧。知道这些方法后，只要有耐心，就一定能集齐宝物图鉴。

当找到遗迹后，每个月的特定时间，遗迹可以参观，进行一些仪式，会有一些经验值，不过没什么意义。

为集齐188件宝物和找到21处遗迹，努力吧！

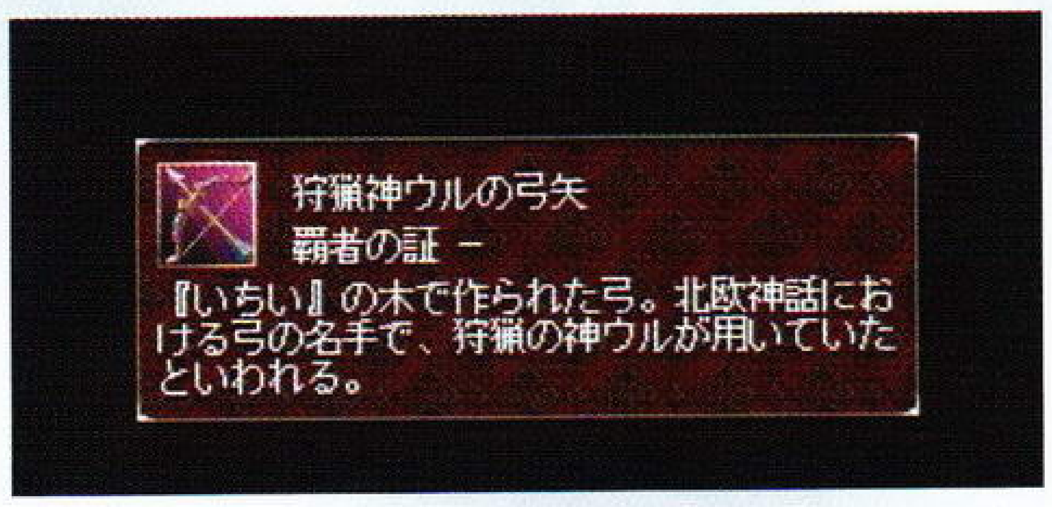
霸者之证的收集

每个海域都有一个“霸者之证”，要得到它，先要找到“证的地图”。“证的地图”由两个“迷的小物”组成，当拿到两个相关的“迷的小物”后，会发生情节自动组合成“证的地图”。比较航路图和“证的地图”后，就可以找到藏宝点了（“证的地图”给的藏宝点是随机的），只要你熟悉该海域，应该不难。

“迷的小物”一般在该海域的“嚣张人士”手上，对于阻挡你称霸七海的人，你知道怎么做吧。

另外，遗迹中也可能发现“迷的小物”，有的同行工会给你任务，完成后也会给你“迷的小物”。

为了方便你通关，给如下建议。新到一个海

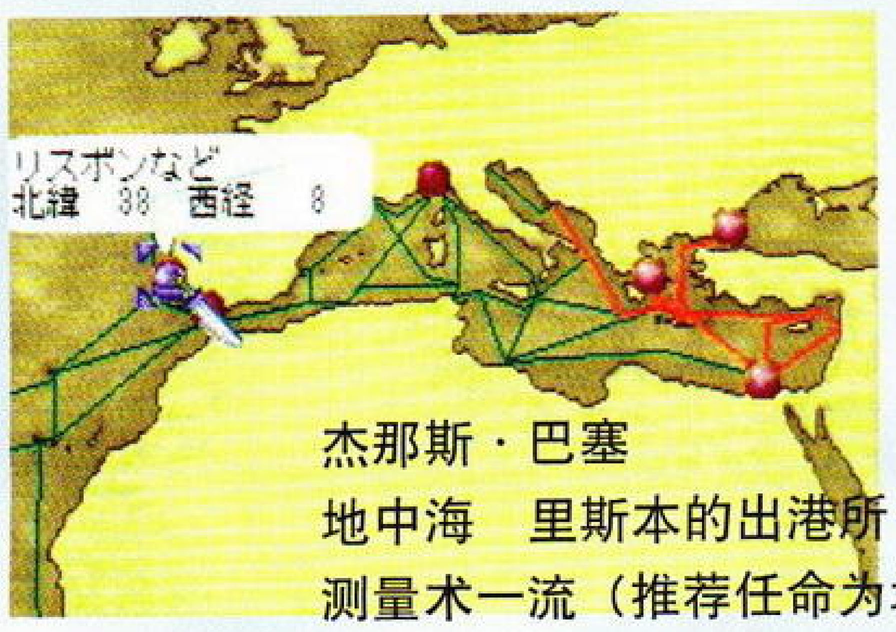


域，不光三七二十一，扁的其他商会全部解散（漂亮的美眉除外，其实也就李华梅和丽儿）；然后送赠物给女招待，找到遗迹并探索；去该海域的都市中的同行工会，有任务就完成。做完这些步骤，就应该可以找到了。如果有时没任务，先去别的海域逛逛。

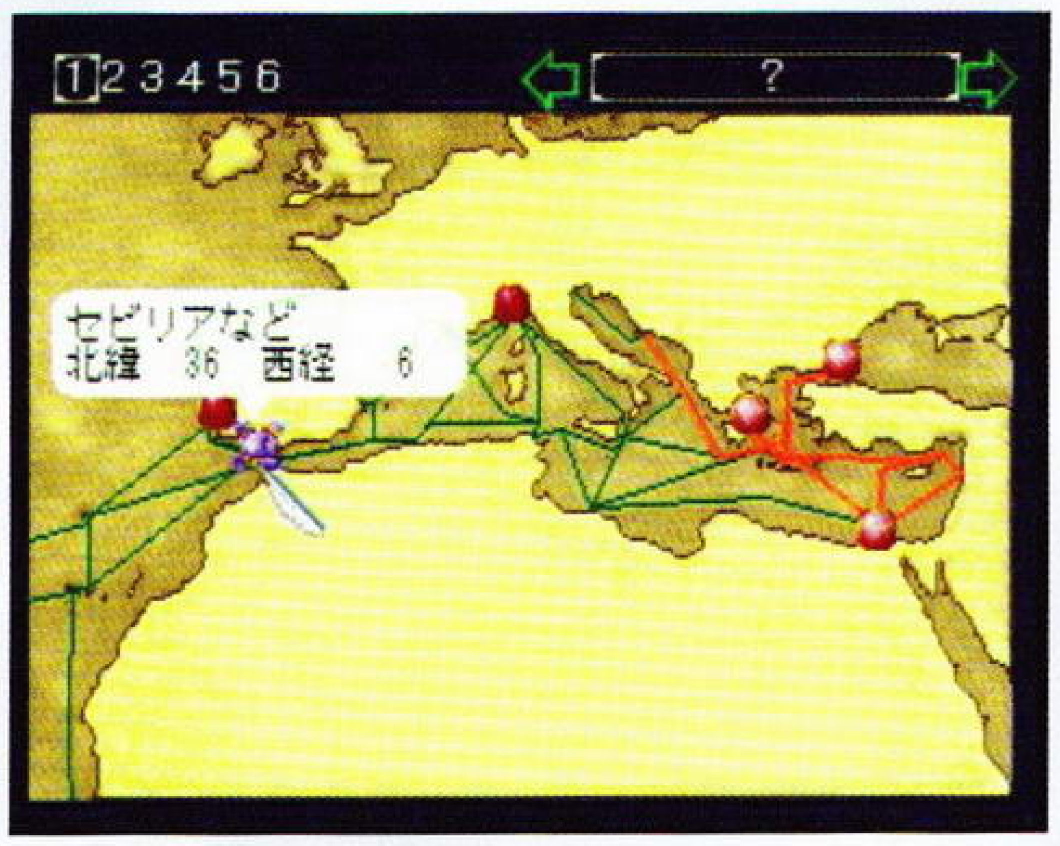
伙伴加入条件

每一个都市都有一个航海士，有时找不到是因为主角LV不够，或者该都市的航海士，就是你刚开始游戏时跟随你的手下。所以每到一个新都市，展开地毯式搜索吧！

推荐的一些强力伙伴及他们的特长。（选伯格斯通所找到的部分伙伴）



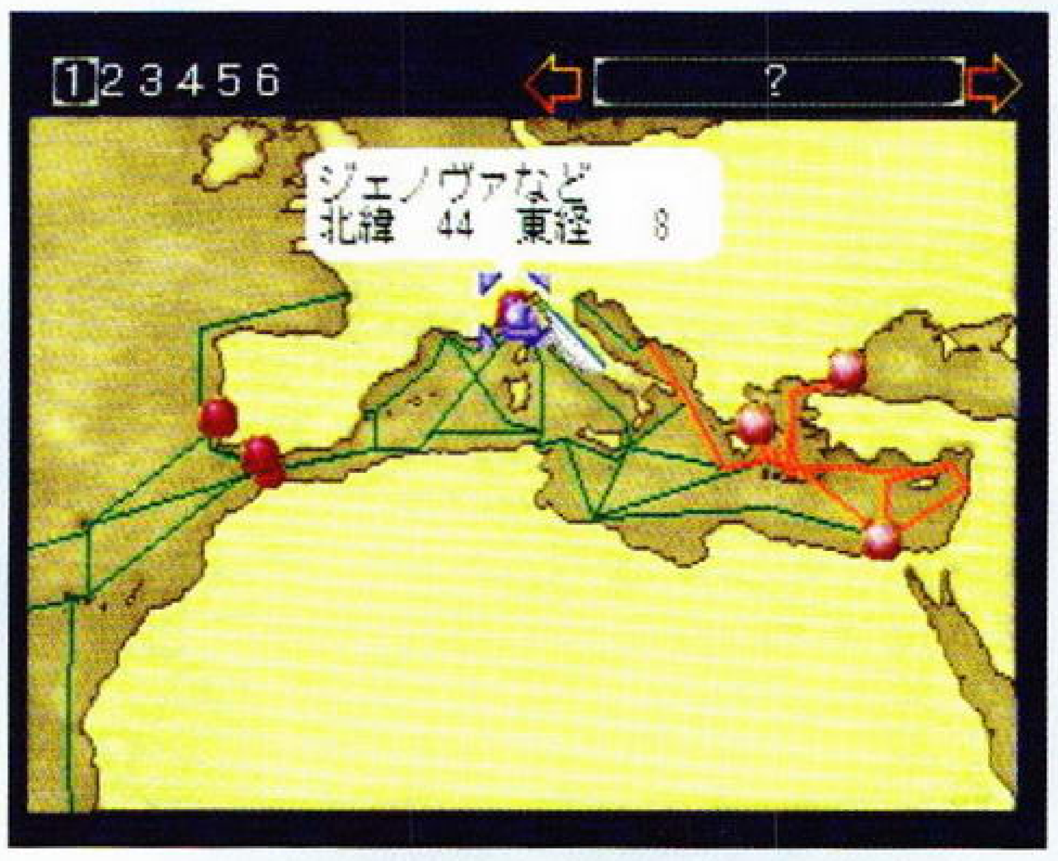
杰那斯·巴塞
地中海　里斯本的出港所
测量术一流（推荐任命为地方舰队舰长）



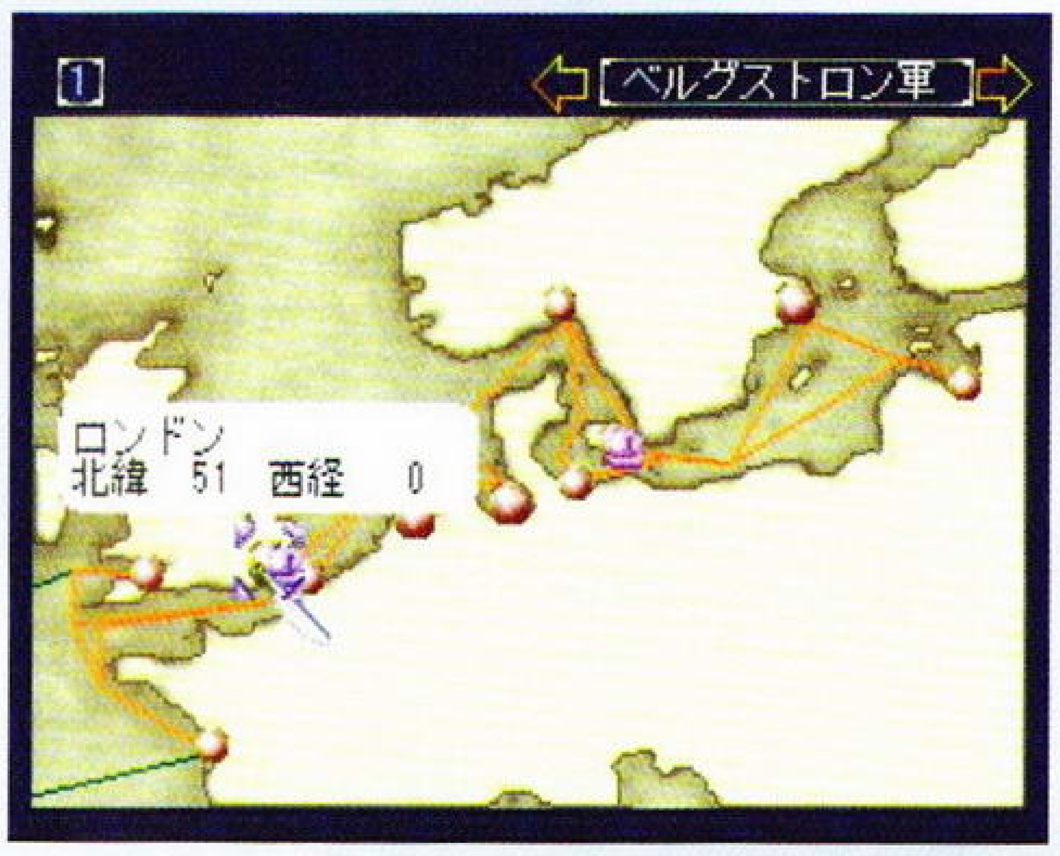
埃米里・奥费罗古
地中海　塞维利亚港，发生看斗牛事件
剑斗术一流（最适合做厨师）

弗里奥・艾鲁内克
地中海　热那亚港的酒场
经验丰富的老水手，只有找到他以后，才能找到他的孙女——克里斯蒂娜。

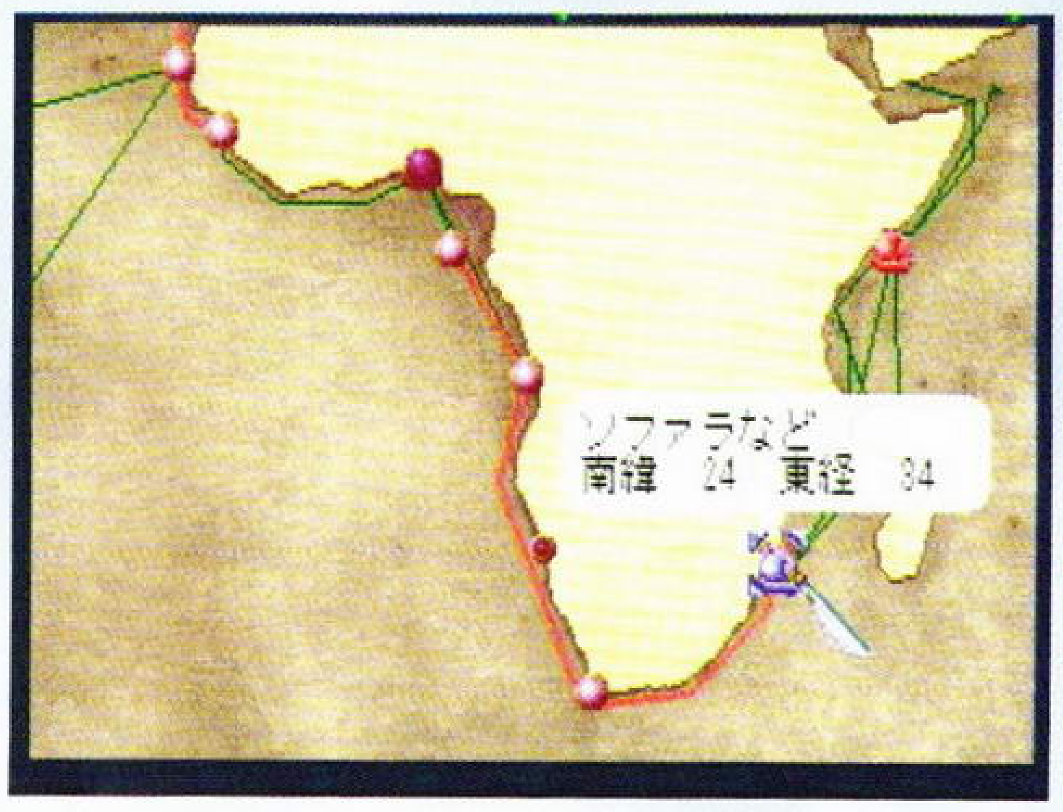
齐舍雷・托尼
地中海　阿尔及斯多里亚港的出港所
最好的船大工



安杰罗・普奇尼
地中海　伊斯坦布尔港的出港所
平均型（推荐任命为地方舰队舰长）



克里斯蒂娜・艾鲁内克
北海　伦敦（当船上有女性角色后，弗里奥会提到她。去北海找吧！）
剑斗术一流（小编最喜爱的冲锋队长，给她起名真红的女剑士）

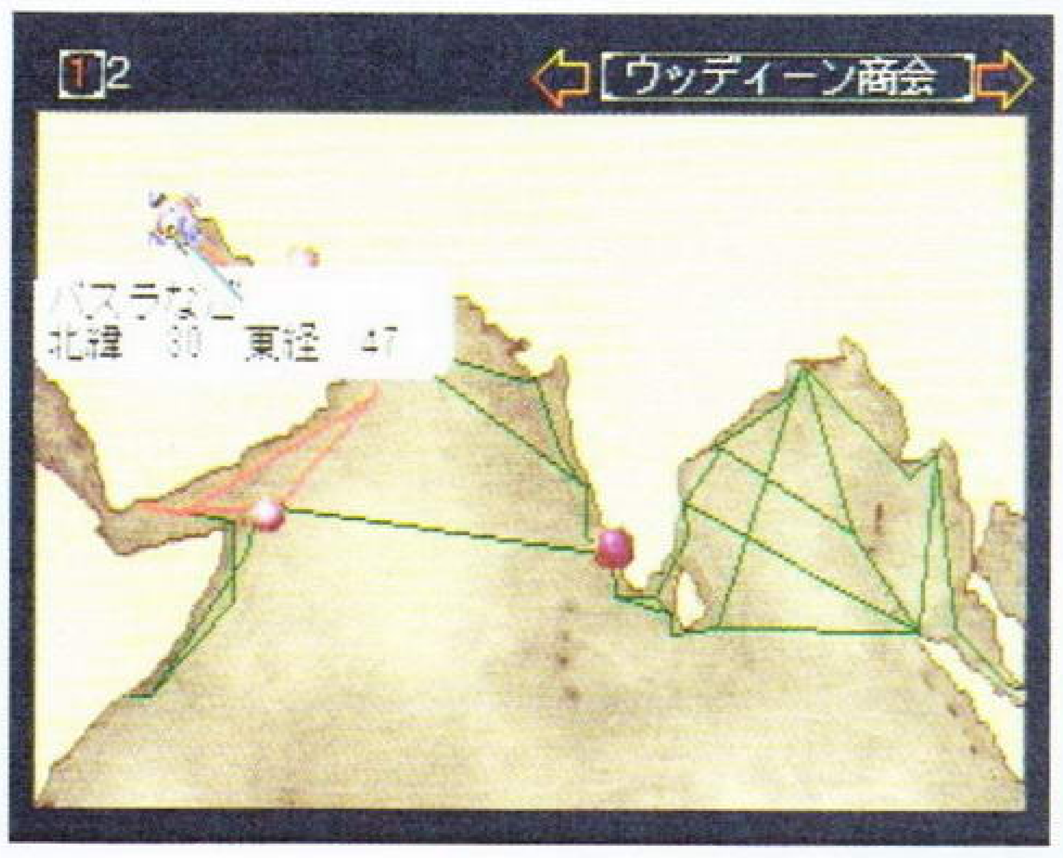


杨・多克夫
非洲　索范那港的酒场
平均型（推荐任命为地方舰队舰长）

阿尔·斐里多 ·辛

印度洋　巴士底港的酒场

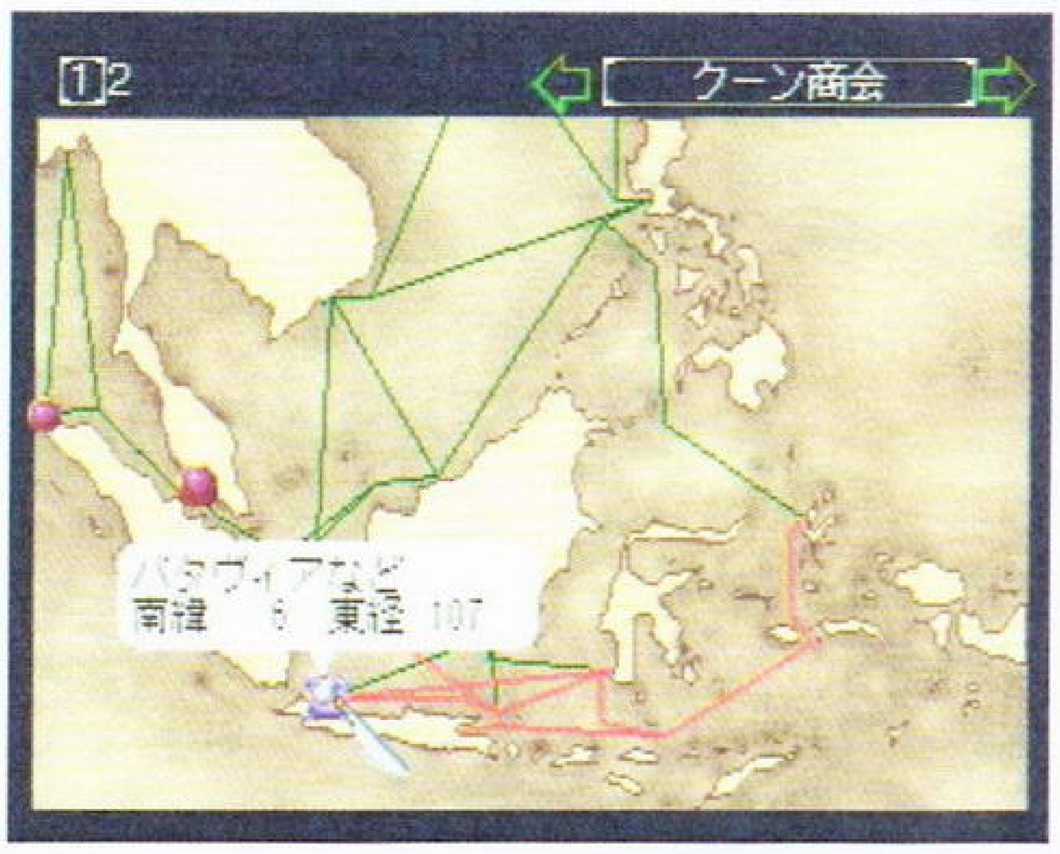
专职的冲锋队长



吉姆·杰克·鲁多瓦依安

东南亚　巴塔维亚港（先在宿屋听说船被“一个人”开走了，然后去酒场问即可）

平均型中的最强者（一个人开走一艘船，还不强？任命他为东南亚的地方舰队舰长，最多一次他一个月赚了40多万）



卓一凡

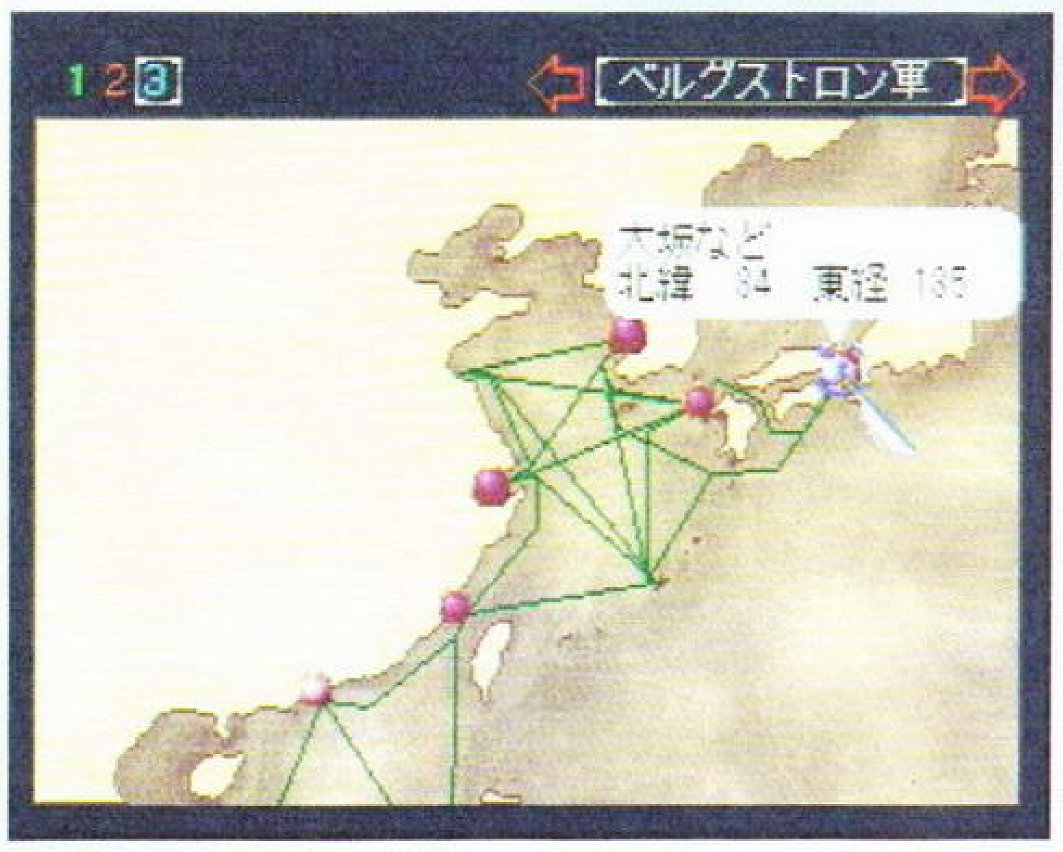
东亚　京城港的广场

平均型（女道士）

白木行久

东亚　大阪港

最强的冲锋队长（日本人还真恶心，自认剑术高明，阿猫阿狗都是剑客。什么时候又多了一个白木流？）



隐藏剧情

一次通关后，即可选择“第四幸存者”——

—中国抗击倭寇的女将领，李华梅。有难度，有情节，以巾帼之英姿，扬华夏之神威，值得一玩。（WHY ？又是女的，难道连日本人也知道中国“阴盛阳衰”？我……）

随笔

游戏中，虽然主角和游戏中别的角色都是某某商会的，可实际上却都是海盗，为了抢航路，四处开战。不同的是有的有“私掠许可证”，而有的没有。看来海盗也是要有“执照”的。

游戏进行至中途，取得印度洋的霸者之证后，印度洋会出现一“红毛女海贼”。当主角与她遭遇时还有会话，可怎么也打不死；且宝物中也有一把“红发女海贼的剑”，装备后与其遭遇仍然无效，真不知是怎么回事。难道是二代女角的转世？（有人能回答我吗？）

小编在游戏初期，为了赚钱，在两个港口间买进卖出，单调无聊且赚的又少，实在苦不堪言。心想：如果从日本贩些PS2到中国，一定能赚个盘满钵满。

后记

这一期为了做《大航海4》的攻略，又拿出了这个通关半年的老游戏，权作复习世界地图吧！毕竟轻车熟路，比作《机战α》轻松多了。恰恰在我做完攻略的那一天，看了一部片子，名字好像是《重返伊甸园》，主角好像是法国名角保罗·贝尔蒙多，内容好像是贝尔蒙多饰演的哥伦布发现新大陆的。（请原谅，近来太累了，记忆力下降）

记得在片中当女王力排众议，支持哥伦布去探索新航路时，说了一句：“谁先找到新的航路，谁就拥有东方，谁就拥有未来。”

无论真实的女王是否说过这句话，但这句话足以震撼当时的人，也足以震撼现在的我。

使我感叹的是，虽然中国拥有巨大的市场是不争的事实，却没有人表现出：“谁能拥有中国的游戏市场，谁就拥有未来。”

漠视，总让我觉得悲哀！

攻略透解

METAL GEAR - GHOST BABEL

文：GOUKI

核危机一触即发

You've only ninty seconds!

GBC	KONAMI	卡带
	游戏类型：ACT	发售日：4月27日

合金装备·幽灵通天塔故事模式攻略

STAGE 1

与FC版采用相同的出场方式，SNAKE跳伞潜入敌方基地前方的森林，首先是自动接收CAMPBELL与MEI LING的无线电，了解到任务的首要目的、雷达的使用方法及记录方法。开始行动，先向东走，可进入一辆大卡车内取得回复用道具，再向着森林北方（也就是正上方）前进，可取得武器"FIVE SEVEN"。STAGE 1的终点是北方的基地正门。需要注意的是SNAKE进入沼泽部分按STAR键虽能躲避敌人，但同时也会消耗氧气。

STAGE 2

STAGE 1过后CAMPBELL指挥官会介绍CIA情报员BRIAN与佣兵WEASEL给SNAKE。开始行动，还是先向东，可看到一个敌兵从一扇门走出来，SNAKE避过他进入那扇门，继续向东，进入一个有两名敌兵巡逻的房间，取得"无声手枪"。来到基地广场内部，向东北方前进，注意墙上的监视器。来到东北方的尽头后向西，在基地的大门口有三名士兵守卫，这时SNAKE收到CHRIS的无线电，CHRIS是协助SNAKE的DELTA FORCE成员，她建议SNAKE利用基地的排水管潜入内部。于是SNAKE向西北方，来到尽头的大卡车，在里面可取得重要道具"LV 1 ID CARD"。这样就可以开启广场内所有需ID卡打开的门了。一直往东，利用ID卡来到原来到不了的一块区域，这里的建筑物多数都有一个凹位，从这个凹位往下可进入隐藏楼梯。由于地图欠奉，请玩家在这里多找几处，就能发现通往基地内部的排水管道。

STAGE 3

进入排水管道后，无分歧路。顺着走会遇到两名敌兵在交谈，之后进入了一旁的房间，不用管，继续向前进，发现前方有急流涌过来，躲避的方法是爬上一旁楼梯，重复以上做法，直至来到东北方尽头，经楼梯来到上方的房间取得"Y CARDBOARD"，使用后可躲过监视器。之后利用从左起的第三个楼梯爬至上一层，来到敌方基地一楼。从与CAMPBELL的联络中，SNAKE得知CHRIS的特征是身穿军服，戴红色帽子以及一头长发。首先，SNAKE往南在房间内取得"防毒面具"，而途中SNAKE通过一些房间时会发现不少红外线装置，装备"香烟"便可看到红外线。在前往东南方的房间时会遇到毒气，这时"防毒面具"就可以起到作用了。通过两间毒气房，可在房间尽头找到"LV 2 ID CARD"。之后返回到那个曾取得了"防毒面具"的房间，利用"LV 2 ID CARD"开启那里的门，进入升降机到达二楼。向西北方，途中再次遇上大量的红外线装置，利用香烟确定红外线消失后再前进。来到西北方的房间，SNAKE会遇到两名绿衣士兵，其中一个士兵的特征正如CAMPBELL的描述，走近她，果然是CHRIS。CHRIS告诉了SNAKE有关BALCK CHAMPER这个组织及METAL GEAR开发者JAMES的情报。

STAGE 4

CHRIS将SNAKE带出基地。现在的任务是救出博士。CHRIS告诉SNAKE博士被关在东北方的建筑物里，之后CHRIS便独自展开行动，向发电所方向前进。SNAKE沿东面的小路前进，看到一个士兵按动某些机关打开了五扇门，SNAKE来到这个机关前按动按钮，（顺序为随机）将门打开。在途中可取得不少新武器，例如"电子干扰器"、"手榴弹"等。在北方的草原开启左、右的机关，便可经中央的闸口离开。等待他的是BLACK CHAMPER的成员S·HAWKS。他的攻击武器是回力镖，而不时也会有他所养的鹰向SNAKE发动进攻（又是一个养鸟的……）SNAKE可利用他发出回力镖的后的空隙向他投手榴弹，HAWKS被击倒两次后便可过关。

STAGE 5

进入建筑物后先乘电梯往2F，利用CARDBOARD Y（以下简称Y）爬上运输带，经过7次运输带的分支装置，来到二楼西北处。从这里跳下1F，取得CARDBOARD R（以下简称R），之后经过另一个缺口跳入B1F，回到此STAGE的起点，再乘电梯到2F，在运输带上使用不同颜色的CARDBOARD来到一个房间（顺序是Y>Y>Y>Y>R，在运输带的分支处换CARDBOARD），通过楼梯到一楼的毒气房，装备上"防毒面具"后进入，取得LV 3 ID CARD。之后再返回2F的运输带处，以Y>Y>Y>R>Y>R的顺序在运输带上移动来到一个房间入口处，在使用LV 3 ID CARD进入后跌下一楼取得CARDBOARD B。以同样的方法来到B1F，再次返回2F运输带处，以Y>B>Y>B的顺序移动，到达北方一个大房间，在这里，右上方是暂时不能进入的"黑房"，在右下方的运输带上以B>R的顺序移动，到一楼可取得"热能镜"。而SNAKE敲打房间的左方墙壁会有不同的声音，有过在阿拉斯加的经验，SNAKE当然明白下一步要做什么。返回二楼在运输带上以Y>B>Y>B>Y的顺序移动，经右上方的门进入"黑房"，使用"热能镜"会发现房间内有不少红外线，注意。经房间右方到下一层，沿路直至来到JAMES被困的房间。先至右方的房间取得C4，再返回至那个的疑点的房间（取得热能镜的房间），利用C4炸开左边墙壁，便可救出博士。

STAGE 6

由于METAL GEAR起动，造成兵营停电，所有机器无法运作。SNAKE只有利用"热能镜"才能看清物件。SNAKE经B1F左方的楼梯返回1F，从1F左方尽头的毒气房上二楼，经二楼运输带到北方的巨型房间，在房间内向西走，收到CHRIS的无线电。之后经左方运输带离开房间，并向西南方前进跳下一楼，发现这里的西北、西南方分别有两条楼梯，先经西北方的楼梯来到个充满红外线的房间，小心避过可取得"夜光镜"，之后返回经西南方楼梯到二楼，经运输带来到一个交差点装置，蹲下向右方前进，再沿运输带前进跳入一楼，遇上BLACK CHAMPER的成员MARIONETTE OWL，他操纵两个小木偶发射小刀，并且还能发出闪光弹令画面不能正常显示。对付他最好的方法便是用冲锋枪与他硬拼，只要注意加血即可。

STAGE 7

离开兵营后向北，在起点处会遇到一个闸门机关，成功开启后向山崖前进，在途中的大卡车内可找到"地雷探测器"，而来到上方的沙石地带便会发现这里布满了地雷，使用地雷探测器避开（或取得）地雷后来到北方尽头的山崖，会遇到一架直升机，驾驶直升机的是BLACK CHAMPER的首脑VIPER。SNAKE是无法对直升机造成伤害的，只有选择逃走。向南，一边躲避直升机的攻击一边选择地雷较少的道路前进。

STAGE 8

躲过直升机后，SNAKE与CAMPBELL联络得知BLACK CHAMPER的幕后主脑"将军"向美国总统提出条件，要求总统在3小时内将联合国部队撤出GINDRA，否则便会向美国大城市发射核弹。要阻止METAL GEAR发射核弹，只有切断METAL GEAR的电力供应。而这时CHRIS与SNAKE的

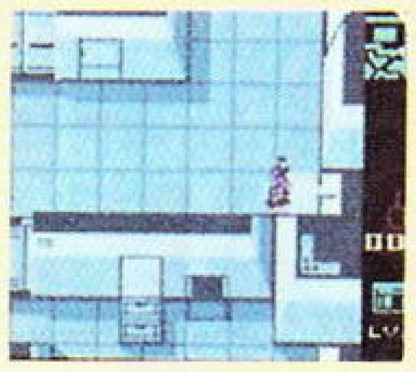
通讯突然中断，于是SNAKE便向发电所进发。

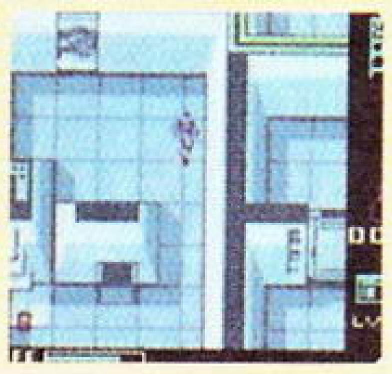
进入发电场后，向北，先乘电梯到2F，发现左方地面上通着电，无法通过。这时CHRIS来电，原来她已避开了敌人的围捕，但JAMES被捉走……并告诉SNAKE切断地面电源的方法是使用“NIKITA”击毁电力控制板。乘电梯来到B1F，向南，偷听到两名士兵的谈话，得知部分机械发生漏电，因此必须小心绕过这里的积水。经南边的通风口到发电所的西边的房间，在右方的一个房间内可取得LV 4 ID CARD。

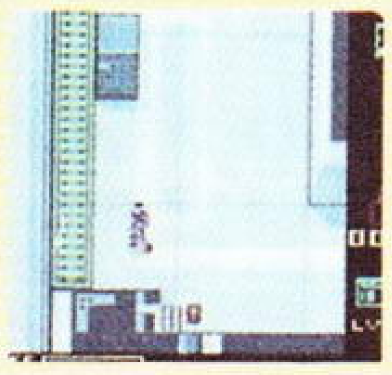
乘电梯回二楼，使用LV 4 ID CARD开启电子门，进入下方的动力房。经过一些狭窄的小路，向西，来到另一个房间的通风口，到达尽头的房间可取得“防弹衣”及C4。经通风口返回起点，经上方来到动力房，再次紧贴墙壁前进到动力房的右下方，使用同样的方法来到左下方，最后紧贴另一机械来到动力房的左上方，经门口到西北方的房间可取得NIKITA。来到右方发现接通电源的地板，利用NIKITA炸毁电力控制板，便可沿通路来到右方的电梯处。回1F，再次利用NIKITA炸毁电力控制板，沿已断电的地板到南方的通风口，沿西南方向离开通风口，发现另一个电力控制器就在旁边，用NIKITA解决它。向东南方向，发现前面有一地洞，无法前进，使用NIKITA向建筑外发射，将建筑物内部的电力控制板解决。再返回上方房间向进入右下方的门，使用电子干扰手雷通过布满监视器的房间，向东南方前进，再向北，到达货仓。这时BLACK CHAMPER的成员BISON出现，利用集装箱的天然障碍用手雷干掉他。

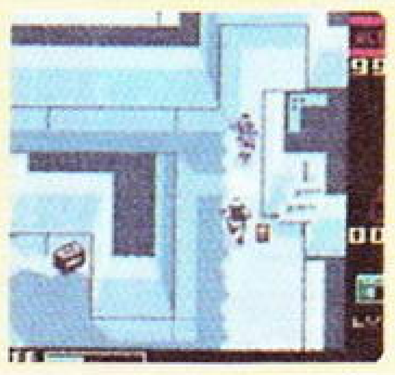
战胜BISON后，从BISON的口中得知BLACK CHAMPER有五位成员，而BLACK CHAMPER这个组织的成立原因竟是为了“打倒传说中的英雄SOLID·SNAKE”！在SNAKE还没来得及追问那第五位成员是谁的时候，BISON竟自焚而亡。这时，支援SNAKE的后方成员却发生了争执，彼此怀疑对方……

STAGE 9


A支柱


B支柱


C支柱


D支柱

进入发电所内部，乘电梯到达B1F，经毒气室及南方通路找到了发电机。CAMPBELL告诉SNAKE炸毁发电机的方法是将4颗C4放在四个发电机的支柱旁。CAMPBELL所提到的“支柱”，实际上就是在STAGE 8中见到的那种类似梯状的气体管。到达如图的位置即可找到4个支柱，全部装上C4后便会引爆。 在引爆后SNAKE只的五分钟时间向一楼逃去。

逃脱后，CAMPBELL告诉SNAKE“将军”再次威胁美国政府，METAL GEAR就算是没有发电机支持也能发射核弹！如果在1小时内还未得到满意的答复，美国的一座城市将会被从地图上抹去。另一方面，SNAKE在发电所外遇到了JAMES，JAMES说他是受到一人不知名的人的帮助才能逃走，并且还告诉SNAKE，CHRIS并不是DELTA FORCE的成员！？而在指挥部，SNAKE也被“有理由”的怀疑他正是BLACK CHAMPER的那“第五人”。

STAGE 10

向北不断前进，到达山顶，竟一眼看到CHRIS跳上刚才追杀SNAKE的直升机。战斗开始了，SNAKE紧贴岩壁可躲过直升机的飞弹，反击的方法是看准机会向直升机投手榴弹，几个回合下来便可结束战斗。SNAKE来到被击毁的直升机旁，却并未了发现CHRIS，却有一名假装CHRIS的女人用枪指着他……就在那女人将要扣动扳机之际，一旁直升机的大爆炸帮了SNAKE。形势扭转后，SNAKE并未杀死那假扮CHRIS的女人SOPHIE，而是放了她。SOPHIE在离开前告诉他：CHRIS还活着。

STAGE 11

来到基地一楼入口，向西北方前进，下一层，用NIKITA击毁电力控制，原路返回一楼西北方。向西南方前进，经楼梯来到下一层的通道，发现这里的通电地板已失效。向前，击毁右上方的电力控制板，返回一楼并向东北方前进，下一层，经通路向左上方来到一个凹处放置C4炸毁墙壁，可取得LV 5 ID CARD并击毁里面的电力控制板。返回一楼，向东南方前进，经楼梯到下一层的通路，改向右下方的通道前进，上楼利用LV 5 ID CARD打开电子门，乘电梯来到B50F。

在B50F，使用“地雷探知器”躲过地下的地雷，经过红外线的房间向北，用C4将一些特定的墙壁炸毁，再利用NIKITA炸毁电力控制板，取得LV 6 ID CARD。原路返回，向西南方的房间前进，利用LV 6 ID CARD开启电子门，便可看到电梯，利用电梯降到B98F。

B98F是METAL GEAR的修理处，这里的房间里有各种各样的道具，再降至B99F，向前便可找到通往B100F的电梯。开启右方的门，遇到了BLACK CHAMPER的首脑人物——VIPER！VIPER告诉SNAKE“BLACK CHAMPER”是原隶属于FOX-HOUND的“影子部队”，组织成立的真正目的竟是“METAL GEAR的复完计划”！而CHRIS与被VIPER带过来，说是要看看“传说之男的结果”……

VIPER会在柱子与柱子之间设立结界，SNAKE碰上就会受伤，应小心应付，记下结界的位置。用R6冲锋枪进行还击，若VIPER走近放炸弹，SNAKE只须走开即可。来回几次就可击倒他。

STAGE 12

救出CHRIS后，她终于向SNAKE说出了自己的真实身份：原来她真的不是DELTA FORCE的成员，而是由政府派来执行删除所有关于“PROJECT BABEL”资料的秘密行动。SNAKE决定与她一起破坏METAL GEAR并逃出这里。这时SNAKE所处的位置是“纵向通路”，而通路的尽头……正是此次SNAKE的目标——核搭载步行兵器METAL GEAR！而控制MG的人正是将军本人！

与MG战斗比较艰苦，SNAKE得将C4与地雷放在MG将要踏下的地方，以破坏脚部的方法来阻止MG的行动。破坏了MG的“脚”后，将军会动用MG上的六台炮台向SNAKE扫射，这时可借着一旁的货柜一边躲避攻击一边用手雷进行还击。MG的HP比较高，需要耐心对付。

STAGE 13

击溃MG后，将军在死前交给SNAKE一张含有重大秘密的光碟，作为这次战斗获胜一方的“奖品”。而本被击倒的VIPER再次如幽灵般的出现，表示CAMPBELL曾在两年前策划了一个消灭BLACK CHAMPER的行动。这时CAMPBELL来电，原来所谓的“第五个BC成员”，竟正是一直为此次SNAKE的行动做支援的……当然不会是CAMPBELL了，而是BRIAN！而BRIAN见大势已去，竟命令VIPER立即操纵MG发射核弹！

被破坏的MG仍有发射核弹的能力，只要MG能够乘电梯来到地面，便能向七枚人造卫星发出讯号，而核弹头也会立即发射！SNAKE所拥有改变这个世界命运的时间，只的90秒。

这场战斗比较特殊，MG不会主动攻击SNAKE，只有当SNAKE走近MG时才会发出超音波将SNAKE吹飞，而SNAKE向MG射击的同时MG会扔出闪光弹，使SNAKE无法瞄准。只有猜出MG在闪光弹之后的出现位置，以R5或其它武器向MG攻击才能奏效。时间紧迫，速战速决。

游戏通关后，再次进入故事模式，便可以进行选关，更可以向自己原来的每一个STAGE的CLEAR时间挑战，你的最好成绩是多少呢？

文：D.S/EYES

超级机器人大战α完全攻略

スーパーロボット大戦α

PS	BANPRESTO	CD-ROM
	游戏类型：SLG	发售日：5月25日

引言

相信广大《超级机器人大战》系列游戏的"死忠"们早已等不及了吧。这史上最强的超大规模的全新一集的《超级机器人大战α》已经于5月25日在"机战"玩家的PS上开战。此次由编辑部中人称"超级机器人大战之鬼"的D·S(主要负责真实机器人系)和"机战怪杰"的EYES(主要负责超级机器人系)亲自出马，一定会将《超级机器人大战α》做成不论是"机战达人"，还是"机战菜鸟"都同样适用的120%的超完全攻略。当然也离不开你们的热情支持，请来信多多指教。好了，不用废话，现在就开始"战斗"！！

游戏模式全简介

START

"START"是此游戏的主要模式之一。开始时会介绍游戏的故事背景，跟着就会进入一个选择故事主角(也就是玩家的分身)的画面之中。在此画面之中，玩家可以自行选择自己喜欢的性别、相貌、生日、血型和性格类型这些个人资料，你可千万不要小看这项选择，它将会影响你未来所修得的那些"精神指令"，如果可以修得"奇迹"这项精神指令的话，一定会为故事后期的战斗带来莫大的帮助。当然完全按照自己的真实资料输入，也会得到另一种乐趣。在最后，玩家需要从"真实机器人系"(リアルロボット系)和"超级机器人系"(スーパーロボット系)两项选择中选定其一，这将会是两条完全不同的攻略路线。影响玩家在游戏中同伴的数量，"说得"的隐藏人物，以及发现的"谜之机体"等要素，两者之间会有很大的分歧。笼统的说，"真实机器人系"比较适合初学者，而"超级机器人系"比较适合对"机战系列"的系统有一定研究的中级者。另外此次《超级机器人大战α》的核心系统——熟练度系统，将会是考验"机战高手"的全新要素。

LOAD

当玩家每过一关之后，就可以用"セーブ"记录进度。而"LOAD"的作用就是在重新继续游戏时读取"记录进度"的选项。

CONTINUE

同"ロード"的作用基本相同，不同的是读取的"记录进度"是在战斗中的"セーブ"。

OPTION

其中包括"游戏BGM欣赏""登场角色大事典"，"登场机器人大图鉴"，"游戏CG片段欣赏"，"迷你卡拉OK模式"。

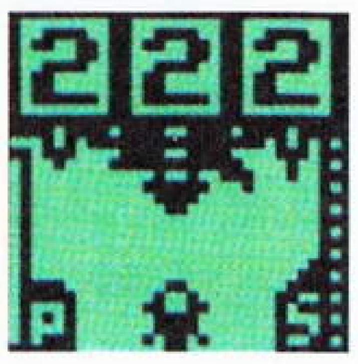
游戏基础知识

熟练度系统的真意

"熟练度"是今集新追加的系统之一，随着故事的发展，当选择了某些选项或满足了某些特定的条件(例如打倒一些不需要打败的强敌等)，便可以增加这个只有主角才有的数值。熟练度的高低对整个游戏的流程会产生巨大的影响。如果熟练度高的话，要面对的敌人的数量或强度可能因此而变得更高(并不是所有关都如此)，不过可作补偿的是有机会取得一些隐藏机体(例如在第十话可以取得G3高达)。如果熟练度低的话，除了敌人较弱之外，在某些关数完结时可以取得额外的资金。开始时每次能增加的熟练度为1点，而随着故事的进行，有机会一次增加熟练度2至3点，但是也可能选择了错误的选项而令熟练度下降，这一点必须注意。(本次攻略在每话的最后会向广大玩家说明增加熟练度的方法。)

利用POCKET　STATION来赚取金钱

当完成了第一话后，进入INTERMISSION画面，选择"ポケットステーション"后再选"ミニゲームのダウンロード"便可以将迷你游戏下载到POCKET　STATION上。其中一共收录了两个小游戏"CY老虎机"和"CY射击"。在迷你游戏中得到的分数能够在INTERMISSION中转化成金钱，最初的换算方式是分数的十分之一，而随着故事的发展，能够换算的比率也会慢慢地增加。不过要记住每一话只能换算一次，对于严重缺乏金钱的本作来说，实在是非常方便。



游戏中基本指令解说

人物个别指令解说

移动	把机体移动至"可移动范围"内的任一地点。(移动时会因距离和地形的关系而消耗机体的EN值)
攻击	使用武器攻击敌人的指令。(大致分为近身攻击、远程射击、移动攻击和地图武器攻击四种)
精神	使用该名机师精神指令的选项
变形	如机体具有"变形"的特殊能力，就可以使用此选项改变机体的形态
能力	进入人物能力、机体能力和武器能力一览的指令
发进	母舰派出机体的专用指令
地上／地中 空中／水中	移动方式的切换

合体　如某机体能够和其他具有相同属性机体合体的话，就可以使用此指令
分离　已经在合体状态下的机体可以通过此指令分离成若干机体
ハーシ　使用装备中的道具
修理　修理相邻的机体，使其回复HP，取得经验值
补给　补给相邻的机体，使其回复EN和残弹数，取得经验值
切断　EVA系的专用指令，切断电力缆线后可自由移动。但是这样会消耗大量的EN值，EN为0时机体将会停止移动
说得　把敌方角色说得成为自己的同伴的指令，但是往往需要一定的条件才能完成

战斗中的全体视窗介绍

フェィス终了　结束一回合的行动
部队表　查看己方的机体表
反击命令　设定在机体受攻击时的反应
作战目的　查看该版中的胜利条件和败北条件
精神检索　查寻出击的机师的全体精神指令
システム　改变游戏的设定
セーブ　进行游戏的中断记录

战斗后的基地视窗解说

データセーブ　进行游戏的记录
ユニシト改造　改造机体的基本性能
武器改造　改造机体的武器
ユニシト能力　查看机体的能力
バィロシト能力　查看驾驶机师的能力
のりかぇ　改变同一系的机体的驾驶机师
强化ハーシ　在机体上装备强化配件和辅助道具
次のマシプへ　进入下一话

游戏中全能力解说

机师特殊技能一览表

NT(NEW TYPE)　根据机师的等级使回避率及命中率上升
强化人间　同"NT"具有相同的效果
念动力　命中及回避率均会提升,而当使用念动力的武器时,更能同时做出防御的效果
圣战士　根据机师的等级使攻击力、回避率和防御力上升
切り拂い　可使敌人的实弹系武器的攻击无效(发动的频率为该项等级的1/16)
シールド防御　对光线武器的攻击进行防御，使机体的损伤减半(发动的频率为该项等级的1/16)
底力　当机体的HP只剩总量的1/8时自行发动，可使回避率和命中率上升10%，CRITICAL率(会心一击率)上升50%
ガシツ　"底力"的强化版
天才　可降低到下一次升级时所需的经验值
勇者　附近的己方机体,信赖度提升
社长　每次在战斗后取得的金钱数目为正常状况下1.2倍
SP回复　每一回合,精神力会作一定的回复

集中力　将精神力的消耗,降为平常的80%
野性化　气力值达130时发动，攻击力也会随之上升为原来的1.2倍(兽战机队专用)
エースパイロット　当击坠敌机达到50架后,在每版出战时便会自动提升气力至105

机体特殊技能一览表

合体
如某机体能够和其他具有相同属性机体合体的话，就可以使用

分离
已经在合体状态下的机体可以通过指令分离成若干机体

变形
改变机体的形态

分身
机师的气力超过130以上便会有50%机率发动的特殊能力

HP回复
机体每回合开始时自动回复HP的特殊能力。HP回复(小)会回复最大HP的10%，而HP回复(大)则会回复最大HP的30%

BEAM COAT(ビームコート)
机体会吸收攻击力1000以下的激光类武器的攻击(装甲值的换算也计算在内),就是超过吸收能力的攻击也会减轻1000点的损伤

I FIELD(I フィールド)
机体会吸收攻击力2000以下的激光类武器的攻击(装甲值的换算也计算在内),就是超过吸收能力的攻击也会减轻2000点的损伤

奥拉防护罩
机体会吸收攻击力3000以下的激光类武器的攻击(装甲值的换算也计算在内),就是超过吸收能力的攻击将会在无防御的状态下命中

AT FIELD(AT フィールド)
EVA系列机体和使徒的专用特殊能力，能使4000以下的任何攻击无效化(装甲值的换算也计算在内)，超过4000点的攻击将会在无防御的状态下命中。另外，当两部拥有AT FIELD能力的机体战斗时，会完全抵消AT FIELD效果的

暴走
EVA初号机独有的特殊能力，被击坠后会自动发动，更会不分敌我地进行攻击

マジソパヮー
当机师气力上升时,机体的攻击力便会相应上升

ィナーシャルキャソセラー
一定威力以下的攻击无效

ピソポィソトバリアー
一定威力以下的攻击无效(MARCROSS系列专用)

念动战场(フィールド)
一定威力以下的攻击无效(原创机ヒュシケバィソmk II专用)

グラビティ・ウォール
一定威力以下的攻击无效(原创机ヒュシケバィソ专用)

ZERO SYSTEM(ゼロシスヲム)
WING GUNDAM ZERO和魔鬼高达独有的特殊能力，当驾驶员的气力超过140时便会发动，驾驶员的各方面能力值会+10

精灵战衣　当气力值达到140特定程度时,CYBASTER(萨巴斯塔)的运动性+15、装甲+1500、限界值+20(安藤正树专用)

精神指令一览表

根性	一次性回复最大HP的30%
ド根性	一次性HP全回复
热血	一回合攻击力增加两倍
魂	一回合攻击力增加三倍
集中	一回合之内，命中率和回避率增加30%
必中	命中率恒等于100%，但是对使用"ひらめさ"精神指令的角色无效
ひらめさ	完全回避敌人攻击一次
てかげん	能够将敌人一击必杀的攻击力化为敌人机体HP只剩10的效果
努力	一次战斗后的经验值增加两倍
幸运	一次战斗后取得的金钱增加两倍
铁壁	一回合之内，装甲值增加两倍
隐れ身	一回合之内，使敌人无法攻击到
加速	一次性移动＋3
觉醒	行动回数增加一次
かく乱	一回合之内，敌方全体的命中率减半
挑拨	使指定的敌人向我方使用这项指令的机体移动
气合	气力＋10
信赖	使指定己方某机体HP回复30%
友情	使指定己方全部机体HP回复50%
爱	使指定己方全部机体HP全回复
补给	使己方指定机体的EN和残弹数完全回复
再动	使行动完的己方机体可以再次行动
复活	使击坠的机体在HP全回复状态下复活
脱力	使指定的敌方机师气力－10
自爆	自爆后，会给相邻的机体造成HP不等的损伤
侦察	可调查指定敌方机体的能力值
激励	使指定的己方机体气力值＋10
大激励	使己方全体成员的气力值＋10
战栗	使敌方全体机师的气力值－10
狙击	除近身攻击(射程1)以外，其余攻击全部增加2格的射程
舍身	给敌人造成3倍于普通攻击的伤害，并且命中率和CRITICAL率变为100%(即4.5倍于普通攻击的威力)，但是己方使用角色的回避率为0%
激斗	一回合之内，攻击力变为基础值的1.5倍
期待	回复己方指定队员的精神力量50点
奇袭	产生加速＋必中＋热血＋ひらめさ的效果
奇迹	产生气合×3＋加速＋幸运＋努力＋必中＋ひらめさ＋魂的效果

强化部件一览表

リベアキシト	一次性回复HP2000
リベアキシトS	一次性HP全回复
プロメラントタンク	一次性回复EN50
プロメラントタンクS	一次性回复EN100
ブースター	移动力＋1
メガブースター	移动力＋2
マグネシトコーティング	运动性＋5，限界反应＋20
アポジモーター	移动力＋1，运动性＋5
バイオセンサー	运动性＋10，限界反应＋15
サイコフレーム	运动性＋10，限界反应＋30
ハロ	移动力＋2，运动性＋20，限界反应＋30
チョバムアーマー	最大HP＋500，装甲＋150
ハイブリシドアーマー	最大HP＋800，装甲＋200
超合金Z	最大HP＋1000，装甲＋300
超合金ニユーZ	最大HP＋1500，装甲＋400
高性能レーダー	除了地图兵器或射程1以外的其他武器射程1
高性能照准器	全部武器命中率30%
ミノフスキークラフト	使机体具有飞行能力，并且机体的天空的地形适应性为A
ミノフスキードライブ	移动力＋2，并且机体的天空的地形适应性为A
テム＝レィ的回路	移动力－1，运动性－15，限界反应－20，修理费则变为10(例如可用于"初号机"上)
Iフィールド发生装置	使激光类武器攻击力减少2000
对ビームコーティング	使激光类武器攻击力减少1500
	在1800点以下的全属性攻击均无效(装甲值的换算也计算在内)，气力值达110时发动
ィメーシヤルキャンセラー	在2500点以下的全属性攻击均无效(装甲值的换算也计算在内)，气力值达130时发动
ミンメイ人形	出击时气力＋5
アンドロメダ烧キ	一次性SP全回复

关于游戏基础设定的计算

NEW TYPE(ニュータイプ)

机动战士系驾驶员独有的特殊技能。该项技能的等级越高，机师的命中率和回避率也相应提升，同时也可以使用一些新类型人专用武器。增加幅度见下表：

等级	命中	回避
1	＋10	＋10
2	＋15	＋15
3	＋20	＋20
4	＋25	＋25
5	＋30	＋30
6	＋35	＋35
7	＋40	＋40
8	＋45	＋45
9	＋50	＋50

圣战士

圣战士系列驾驶员独有的特殊技能。该项技能的等级越高，机师的攻击力、防御力和回避率也相应提升，并且这更是使出"HYPER奥拉大斩"不可或缺的能力。

等级	攻击修正	回避	防御力
1	＋200	＋5	＋200
2	＋400	＋10	＋400
3	＋600	＋15	＋600
4	＋800	＋20	＋800
5	＋1000	＋25	＋1000
6	＋1200	＋30	＋1200
7	＋1400	＋35	＋1400
8	＋1600	＋40	＋1600
9	＋1800	＋45	＋1800

命中率计算方程式

【(攻击方驾驶员的命中＋攻击方驾驶员的反应＋攻击方的武器命中修正＋100＋攻击方机体的运动性)－(防御方驾驶员的回避＋防御方驾驶员的反应＋防御方的机体运动性)】×防御方所处的地形效果×防御方机体体积

备注

1驾驶员资料所显示的命中和回避并不包括加号后的数字在内。例如"180＋50"的话，就只会计算180，而不是230。

2如防御方身处的地形效果是防御力＋30的话，那么命中率将会是计算结果×(100%－30%)，即是0.7。

3机体体积共分为四种，分别是LL＝140%、L＝120%、M＝100%、S＝80%。

攻击力计算方程式

【(攻击方的武器攻击力×攻击方的武器地形效果×攻击方驾驶员的攻击力÷100×攻击方驾驶员的气力÷100×攻击方机体的地形适应)－(防御方机体的装甲×防御方驾驶员的气力÷100×防御方的机体地形适应)】×防御方机体身处的地形效果

备注

1武器地形效果共分为ABC三种。A＝100%，B＝80%，C＝60%。

2如攻击方使用近身武器的话，就以防御方身处的地形作计算，因为是攻击方进入防御方的地形。

3如防御方身处的地形效果是防御力＋30的话，那么命中率将会是计算结果×(100%－30%)，即是0.7。

修理计算方程式

回复量＝基本值500＋驾驶员等级×60

经验值＝(修理机驾驶员等级－被修理机驾驶员等级)÷10

生日和血型的秘密

由于生日和血型可以使主角的特殊能力和习得的精神指令产生变化，所以为了方便广大玩家选择自己喜爱的特殊能力和精神指令。此次我们特地制作了以下表格：

血型A

生日	特殊能力	精神指令
3月21日－4月19日	SP回复	集中 幸运 铁壁 气合 奇袭 魂
4月20日－5月20日	底力	信赖 铁壁 回避 努力 必中 魂
5月21日－6月21日	集中力	集中 超根性 铁壁 努力 热血 魂
6月22日－7月22日	底力	回避 必中 幸运 热血 气合 魂
7月23日－8月22日	勇者	集中 努力 回避 气合 奇袭 魂
8月23日－9月22日	底力	必中 努力 铁壁 热血 激斗 魂
9月23日－10月23日	集中力	超根性 集中 铁壁 奇袭 幸运 魂
10月24日－11月22日	天才	必中 超根性 加速 热血 铁壁 魂
11月23日－12月21日	集中力	必中 加速 幸运 热血 气合 魂
12月22日－1月19日	天才	努力 回避 铁壁 热血 魂 必中
1月20日－2月18日	天才	幸运 回避 必中 热血 大激励 魂
2月19日－3月20日	勇者	集中 回避 努力 热血 幸运 魂

血型B

生日	特殊能力	精神指令
3月21日－4月19日	社长	努力 回避 必中 热血 气合 魂
4月20日－5月20日	集中力	超根性 必中 回避 幸运 战栗 魂
5月21日－6月21日	社长	加速 必中 努力 热血 回避 魂
6月22日－7月22日	集中力	超根性 回避 必中 信赖 魂 补给
7月23日－8月22日	天才	回避 加速 必中 热血 幸运 魂
8月23日－9月22日	天才	集中 气合 幸运 热血 战栗 魂
9月23日－10月23日	社长	幸运 必中 努力 热血 回避 魂
10月24日－11月22日	集中力	回避 必中 努力 热血 战栗 魂
11月23日－12月21日	SP回复	信赖 集中 铁壁 奇袭 再动 魂
12月22日－1月19日	SP回复	努力 必中 气合 热血 隐身 魂
1月20日－2月18日	社长	必中 努力 气合 热血 期待 魂
2月19日－3月20日	集中力	努力 信赖 回避 必中 热血 魂

血型O

生日	特殊能力	精神指令
3月21日－4月19日	SP回复	幸运 超根性 必中 努力 奇袭 魂
4月20日－5月20日	勇者	回避 集中 超根性 热血 幸运 魂
5月21日－6月21日	集中力	集中 加速 努力 回避 奇袭 魂
6月22日－7月22日	勇者	必中 加速 努力 回避 奇袭 魂
7月23日－8月22日	底力	幸运 必中 手加减 热血 回避 魂
8月23日－9月22日	集中力	集中 回避 努力 气合 奇袭 魂
9月23日－10月23日	社长	必中 回避 气合 热血 脱力 魂
10月24日－11月22日	勇者	加速 必中 回避 热血 友情 魂
11月23日－12月21日	SP回复	努力 必中 回避 热血 激励 魂
12月22日－1月19日	社长	必中 气合 幸运 热血

生日	特殊能力	精神指令
1月20日－2月18日	社长	手加减 魂 努力 必中 回避 热血 战栗 魂
2月19日－3月20日	集中力	超根性 集中 加速 \ 奇袭 幸运 魂

血型 AB

生日	特殊能力	精神指令
3月21日－4月19日	天才	幸运 气合 必中 热血 信赖 魂
4月20日－5月20日	社长	必中 回避 幸运 热血 气合 魂
5月21日－6月21日	SP 回复	气合 超根性 集中 铁壁 奇袭 魂
6月22日－7月22日	底力	努力 超根性 回避 热血 必中 魂
7月23日－8月22日	SP 回复	加速 超根性 必中 热血 战栗 魂
8月23日－9月22日	SP 回复	努力 超根性 必中 热血 回避 魂
9月23日－10月23日	SP 回复	必中 努力 加速 回避 热血 魂
10月24日－11月22日	底力	幸运 回避 必中 努力 热血 魂
11月23日－12月21日	勇者	回避 努力 必中 幸运 热血 魂
12月22日－1月19日	集中力	回避 加速 气合 热血 必中 魂
1月20日－2月18日	底力	加速 必中 铁壁 热血 扰乱 魂
2月19日－3月20日	SP 回复	信赖 必中 气合 热血 回避 魂

除了以上的组合之外，在《超级机器人大战α》中还存在“特殊生日和血型”这一秘密。“特殊生日和血型”都会习得“奇迹”这项精神指令。请参看下表：

生日	血型	特殊能力	精神指令
4月6日	O型	SP 回复	必中 热血 期待 铁壁 补给 奇迹
5月21日	AB型	SP 回复	手加减 狙击 超根性 集中 根性 奇迹
9月3日	O型	天才	自爆 必中 回避 超根性 热血 奇迹
10月20日	O型	勇者	热血 幸运 努力 气合 大激励 奇迹
11月11日	B型	SP 回复	奇袭 期待 舍身 战栗 大激励 奇迹

超级机器人大战α开端故事

在人类开始踏足宇宙的近两个世纪后，地球圈被分为两大势力。一方的势力是统治地球圈的地球联邦政府，另一方的势力是宇宙太空殖民星的领导者。原本殖民星是由地球联邦政府所管辖，不过在经过了漫长的岁月之后，由于地球联邦政府的腐败，以及殖民星数量的增加，那些殖民星上的势力开始自我独立起来。

新西历179年，距离地球最远的殖民星群卫星3号独自起名“自护公国”，并且向地球联邦政府宣告发动独立战争（这就是高达历史事件上最著名的“一年战争”）。拥有新类型人专用武器的自护军在战争的初期取得了相当的优势，不过在联邦军猛烈的还击下，战争陷入胶着状态。最后，地球联邦军决定使出他们的最终作战计划——星一号作战，作为反攻。可惜在此计划全面发动的瞬间在L5宇宙区域突如其来地出现了谜一般的巨大物体。两军也因此受到了强大的冲击，使各自都失去了半数的舰队，最后该物体落在了地球的南アタリア岛上（多灾多难的地球啊！）。战斗力大幅减弱的两军也因此决定签定停战协定。

战后，一队科学家向掉落在南アタリア岛的物体进行调查，并因此而知道这是由未知文明所造出来的超大型宇宙战舰。然后，据此知道除了人类以外，还存在着其他的未知生命体，并在太阳系以外进行着大规模的战争。可是，地球联邦政府的要员们为了保障自身的安全，不肯承认这是事实，却计划慢慢地将联邦军的军备增强。

过后，曾经到过岛上作调查的比安博士发出了警告，他预测未来将会在地球圈发生前所未有的宇宙战争，而人类也将会陷入无路可逃的境地。然而，博士他们却运用异星人的超技术（称为EOT）来开发对异星人的武器和组建庞大的DC组织。同时集成了由两支超大型宇宙战舰为首的，针对异星人军队的联邦特别宇宙军（称为SDF）。可是，此项工作花费了大量的金钱，令地球圈的经济状况进一步恶化。

在太空殖民星的一方，由于受到地球联邦政府的镇压，在各地也开始展开反地球联邦的运动。而以往的自护公国军也趁着地球圈出现了混乱的局面时，逃亡到小惑星亚古捷斯并重新组织了“新自护军”，并且开展了一连串的军事活动。另一方面地球联邦军组成了上层特殊部队“泰坦斯”和特殊部队“OZ”，并开始进行追捕自护残党和镇压反地球联邦运动的殖民星工作。

与此同时，地球上的极东地区受到了恐龙帝国和妖魔帝国的侵袭，但幸好凭借铁甲万能侠、三一万能侠和勇者雷登出色的表现，终于将它们消灭。而曾经协助恐龙帝国和妖魔帝国的博士便趁着此绝好机会再次展开增强军团势力的秘密活动。

在新西历187年，基于各个地方组织的暗自活动，地球圈再次被一种令人窒息的压迫感所包围……

序幕

故事简介

在太阳系第十番惑星的雷王星区域之上，联邦特别宇宙军SDF舰队第零番旗舰エクセリヨン正被一班不明来历的敌人袭击。虽然情况相当危急，但是为了不让敌人知道地球的位置，舰长达斯古（ダスク）便决定不作撤退，并派出高谷典子等3人出击。虽然典子的内心是非常恐惧的，但是为了保护成千上万人类的生命，于是决定跟姐妹们一同努力。

战术指南

由于此战只是一个序幕，当过了两回合之后，出现了新的敌人时战斗就会自动结束。因此，我方完全可以冲入敌阵，赚取经验值和金钱。但是在前无去路，后有追兵的情况下，究竟他们的命运将会如何？

《超级机器人大战α》攻略流程表

超级机器人系

- 第一话　钢铁のコツクビツト
- 第二话　マジソガーZ绝体绝命
- 第三话　ゲシターチーム出击せょ
- 第四话　ジォソ再临
- 第五话　シークレツトナソバーズ
- 第六话　ァーガマ击坠命令

真实机器人系

- 第一话　バニシソグ・トールーパ
- 第二话　黑ぃガソダム
- 第三话　ホヮィトベース救出
- 第四话　死神と呼ぼゎたG
- 第五话　ジォソの亡灵
- 第六话　对决、极东基地

共同剧情

- 共同剧情第七话　レツツコソバイソ
- 共同剧情第八话　出击！ジャィァソトロボ

超级机器人系

- 第九话　岚を呼ぶ者
- 选择前往查布罗(ヅャブロー)
- 第十话　ァムロ再び
- 第十一话　白ぃモビルスーツ
- 第十二话　战ぃぼ谁がために
- 第十三话　翼を持ったガソダム

真实机器人系

- 第九话　未知 なる炎ぃ
- 选择前往南亚达利岛(南アタリア)
- 第十话　目觉みょ、勇者
- 第十一话　ガソダム强夺
- 第十二话　野望の男
- 第十三话　少女が见た流星

共同剧情

- 共同剧情第十四话　父との约束
- 共同剧情第十五话　使徒、袭来
- 共同剧情第十六话　咆哮、EVA初号机
- 共同剧情第十七话　GR对GR2

超级机器人系

- 第十八话　红ぃ稻妻、空飞ぶマジソガーZ
- 第十九话　激突！ゲシターロボVSゲシターロボG

真实机器人系

- 第十八话　ゼータの鼓动
- 第十九话　第二次直上会战

共同剧情

- 共同剧情第二十话　决战、第2新东京市

选择"リガミ・リディアと接触し、宇宙へ行く"

- 第二十一话　ホンゴン・シティ
- 第二十二话　ガンダム、星の海へ
- 第二十三话　始动ダブルゼータ
- 第二十四话　ソロモンの恶梦
- 第二十五话　クロスボーン・バンガート
- 第二十六话　海からのマレビト

选择"极东地区に残ゐ"

- 第二十一话　兽を超ぇ、人を超ぇ、ぃでょ神の战士
- 第二十二话　战ぃの海へ
- 第二十三话　マジンガーZ对暗黑大将军
- 第二十四话　ボルデス起死回生
- 第二十五话　ツャーキン・恶魔の战ぃ
- 第二十六话　红ぃエヴァンゲリォン

选择"EVA贰号机输送舰队と合流すゐ"

- 第二十一话　圣战士たち
- 第二十二话　エレの灵力
- 第二十三话　ナの国
- 第二十四话　ォーヲロード
- 第二十五话　东京上空
- 第二十六话　红ぃエヴァンゲリォン

共同剧情第二十七话　マヅン展开

共同剧情第二十八话　EOT の岛

第二十九话　心に念じる、见えない刃

选择"EVA2体によぬ作战を选ぶ"第三十话 瞬间、心、かさねて

第二十九话　黑い超斗士

选择"力押して使徒を倒す作战を选ぶ"第三十话　精灵凭衣

选择"弹丸を击ち落とす"

第三十一话　ブービー・トラップ

第三十二话　カウント・ダウン

第三十三话　トランス・フォーメーション

第三十四话　隐された杀意

第三十五话　サタン・ファイト

第三十六话　リン・ミンメイ

第三十七话　ジュピトリアン

第三十八话　帝国の女王

第三十九话　终末への前奏曲

选择"弹丸をEVAで受け止めぬ"

第三十一话　奇迹の价值は

第三十二话　スペース・フォールド

第三十三话　アームド・アタック

第三十四话　天敌との遭遇

第三十五话　イングラムの真意

第三十六话　ミス・マクロス

第三十七话　木星からの逃亡者

第三十八话　人类を导く者

第三十九话　ファースト・コンタクト

共同剧情第四十话　ビッグ・エスケープ

共同剧情第四十一话　バイバイ・マルス

选择"リーンホース JR 队"

第四十二话　アクシズからの使者

第四十三话　プルとアクシズと

第四十四话　リィナの血

第四十五话　漆黑の天使来たりて

选择"グラン・ガラン队"

第四十二话　ジュピター・コースト

第四十三话　宇宙に樱く妖花

第四十四话　ゼロと呼ばれたガンダム

第四十五话　强震、阻止限界

选择"コラオン队"

第四十二话　父よ地球は近い

第四十三话　静止した暗の中で

第四十四话　赤い发の女

第四十五话　神か、恶魔か……

第四十六话　龙と虎

第四十六话　第三の力

共同剧情第四十七话　男の战い

共同剧情第四十八话　谁がために钟は踊る

共同剧情第四十九话　进路に光明、退路に绝望

共同剧情第五十话　ヴァリアブル・フォーメーション

选择"グラン・ガラン队"

第五十一话　カラスの王国

第五十二话　王国崩坏

选择"ラー・カイラム队"

第五十一话　ダカールの日

第五十二话　バイブレーション

选择"ゴラオン队"

第五十一话　あしゅら男爵、散る

第五十二话　魔神皇帝

第五十三话　クロス・ターケット	第五十三话　ソロモン攻略战	第五十三话　地球を赌けた一骑讨ち
第五十四话　异邦人たちの归还	第五十四话　女たちの战场	第五十四话　思い出を未来へ
第五十五话　女王リリーナ	第五十五话　驱け拔ける岚	第五十五话　父の胸の中で泣け！

共同剧情第五十六话　ジオンの幻像

共同剧情第五十七话　天使の轮の上で

第五十八话　胜者と败者に祝福を	第五十八话　神の国への诱惑
第五十九话　せめて、人间らしく	第五十九话　クロス・ターゲット
第六十话　最后のシ者	第六十话　战士、再び……

共同剧情第六十一话　运命の矢

共同剧情第六十二话　爱おぼえていますか

共同剧情第六十三话　终わりの始まり

共同剧情第六十四话　Air

共同剧情第六十五话　ギア・オブ・デスティニー

共同剧情第六十六话　绝望の宴は今から始まる

共同剧情第六十七话　この星の明日のために

《超级机器人大战α》大揭谜

★ 取得第一部隐藏机体"G-3高达"的方法

超级机器人系

1.在"第四话ジォン再临"中，选择"接受驾驶命令"(申し出を受け入れゐ)。

2.在"第九话岚を呼ぶ者"中，选择"前往查布罗"(ヅャブロー)。

3.在进入"第十话アムロ再び"之前，熟练度在6点以上。

真实机器人系

1.在"第二话黑いガソダム"中，选择"ブリーフィングルームへ行"。

2.在"第九话未知なる炎い"中，选择"前往查布罗"(ヅャブロー)。

3.在进入"第十话アムロ再び"之前，熟练度在6点以上。

◆ 取得EVA三号机的方法

在游戏后半部分的"三择"(三条路线选择其中的一条)出现时，选择"ゴラオン队"那个分歧。之后对战第十三使徒时，服从碇元渡的指示，将第十三使徒的HP减到一半以下，便会发生真三一万能侠的特殊事件。之后EVA三号机和东治也会加入队中。

● 安藤正树学得新必杀技——乱舞之太刀

在游戏后半部分的"三择"(三条路线选择其中的一条)出现时，选择"グラン・ガラン队"那个分歧。之后会在"第五十五话女王リリーナ"中出现特殊事件，安藤正树就会学得新必杀技——乱舞之太刀。

SUPER系流程攻略

第一话　钢铁般的机体（钢铁のコクピシト）

敌方机体	驾驶员	数量	Lv	获得芯片
グブラスM2	人工智能	1	4	
ガラダK7	人工智能	1	4	
グール	めしゅら	1	6	ブースター

主角正在学校里与朋友兜甲儿等人聊天，突然恐龙帝国来袭。听到格伦加斯托二号的召唤，主角驾着这架战机，为维护地球和平而战。这一话比较简单，开始时，我方只有主角一人。第三回合，兜甲儿会驾着朋友号登场。

要点：
1　进入战斗前，会有一选项（如图）。选第一项“ロボットに乗る”（机器人的乘坐）会即刻进入战斗；选第二项“恋人た捜す”（搜寻恋人）会于第三回合登场。除此之外没有别的影响。
2　开始进入战斗后，会有一选项。（如图）选第二项，过版后可增加熟练度1点。

第二话　铁甲万能侠绝体绝命

敌方机体	驾驶员	数量	Lv	获得芯片
グブラスM2	人工智能	2	5	
サキ	人工智能改	1	5	
アブドルU6	人工智能	1	5	
トロスD7	人工智能	1	5	
グール	ブロシケソ	1	7	リペアキシト

派小部队袭击学校，大部队却袭击光子力研究所，好一招调虎离山。（可惜被我一眼识破）于是第三回合，兜甲儿与主角从学校双双杀到，兜甲儿仍驾着朋友号。

要点：
1　将朋友号迅速移动至如图所示处，即光子力研究所，会与铁甲万能侠合体。
2　过版前使用“分离”指令，过版后可增加熟练度1点，切记。

第三话　三一小队出击（ゲシターチーム出击せょ）

从弓教授口中得知，主角来历不明的机体出自极东基地，该基地负责人希望能与主角见面。在去极东基地的路上，发现早乙女研究所也遭到袭击，路见不平，当然要拔刀相助了。

敌方机体	驾驶员	数量	Lv	获得芯片
パォ	人工智能改	3	5	
敌方第一次增援机体	驾驶员	数量	Lv	获得芯片
バド	人工智能改	1	6	
ザイ	人工智能改	1	6	
ズー	人工智能改	1	6	
敌方第二次增援机体	驾驶员	数量	Lv	获得芯片
ダブラスM2	人工智能	2	6	
ガラダK7	人工智能	2	6	
ゼソII	人工智能改	1	7	
ダイ	人工智能改	1	8	プロメラントタンク

要点：
1　开始时，只有三架パォ，干掉后敌人会出第一次援军。
2　敌人的第一次援军有三架。必须用三一万能侠一号（空中形态）干掉空中的バド；变形成二号（地上形态），干掉地上的ザイ；变形成三号（水中形态），干掉海中的ズー。只有这样才能在过版后增加熟练度。
3　干掉第一批援军，敌人的第二批援军出现，与此同时主角等人也登场了。

第四话　自护再临（ジオソ再临）

战斗结束，早已女博士告诉主角，一些有关格伦加斯托二号的情况。随后大家来到极东基地，基地长官感谢了主角，并希望主角继续驾驶主机。就在这时，传来自护军降落的消息，于是众人出击迎敌。

敌方机体	驾驶员	数量	Lv	获得芯片
ザク	自护兵	3	7	
リシク・ドウII	マシジュ	1	12	
リシク・ドウII	オルテガ	1	12	
リシク・ドウII	ガイア	1	13	リベアキシト
ザンジバル	マ＝クペ	1	11	マグネシトコーティンゲ

敌方增援机体	驾驶员	数量	Lv	获得芯片
バド	人工智能改	3	7	
グロシサム	人工智能	3	7	
ブード	アシュラ	1	10	プロメラントタンク

要点:

1 开始时的自护军三回合后就会撤退；而敌援军是在第二回合结束后出现。
2 战斗之前，会有一选项（如图）。选第一项“接受”，主角会立刻出战；选第二项“考虑一下”，主角会在第四回合出战。在此建议玩友选第一项，因为只有主角立刻出战，才可能在三回合内打倒黑色三连星。
3 在三连星撤退前，打倒他们中的任一架，过版后可加熟练度1点。

第五话　SECRET・NUMBERS（シークレシト・ナンバーズ）

自护军撤退了，主角感到不远处仍有敌机的讯息。经由雷达证实后，大家便朝那儿奔袭过去。

敌方机体	驾驶员	数量	Lv	获得芯片
トローメ	人工智能改	10	7	
バストドン	人工智能	5	8	

敌方第一次增援机体	驾驶员	数量	Lv	获得芯片
トローメ	人工智能改	12	7	

敌方第二次增援机体	驾驶员	数量	Lv	获得芯片
トローメ	人工智能改	12	8	

要点:

1 第二回合结束，敌方第一次增援机体登场，出现在我军的左上方和右方；第三回合结束后，还有一批送死的。两次的援军的HP800，根本不堪一击。
2 第四回合开始时，我方会有三架援机登场。他们隶属SRX，过版后不会加入，所以别给他们EXP。

第六话　击落！阿加玛（アーカマ击坠命令）

众人回到基地，正在聊天，雷达显示有一不明敌友的舰体接近。主角毫不犹豫，选择第一项“我方舰队”；不曾想结束后，熟练度不升反降。（为什么？天才总不被认可！）看来只能选第二项“可能是敌人”，玩友们可不要再犯这个错误了。

主角出了基地，想看个究竟。迪奥这傻孩子竟冲了过来。要打，你可不是我的对手！为了让多诺华成为我的手下，留你一条小命。我让了迪奥两招，真正的敌人终于登场了。战斗，这时才正式开始。

敌方机体	驾驶员	数量	Lv	获得芯片
サク改	ネオ・シオン	3	9	
スサ	ネオ・シオン	3	9	
クフラスM2	人工智能	1	9	
カラタK7	人工智能	1	9	
トロスD7	人工智能	1	9	
ガルスJ	マツユマー	1	13	アポジモーター
グール	フロッケン	1	11	チョバムアーマー
ェントラ	ゴットン	1	11	

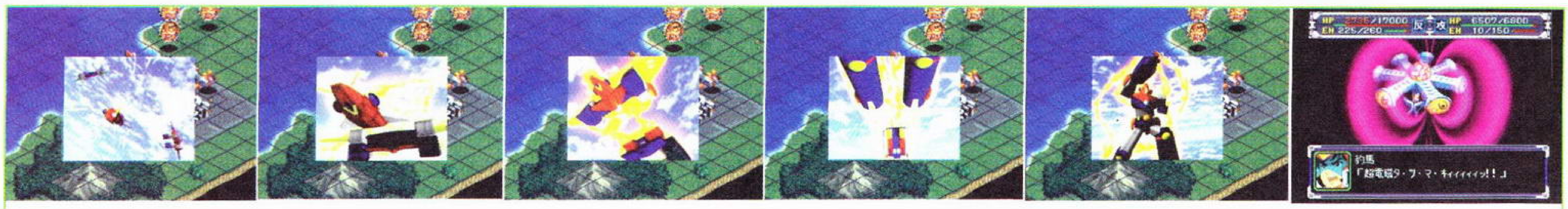
要点:

1 选择第二项，过版后可加熟练度。
2 开始后，可不理迪奥，将主角和兜甲儿往上方移动。第三回合敌人出现时，我方可迎头痛击。

第七话　LET！ COMBINE（レッツ！ コンバイン）

消灭了敌人后，大家回到了基地。经过了一番讨论，可以肯定新・自护正在四处搜索宇宙人的战舰，想籍此提高技术（真是傻的可以）。就在这时，受到讯号，南原联络所受袭。没二话，去战斗吧！葵豹马正等你去领导他呢！

敌方机体	驾驶员	数量	Lv	获得芯片
カルムス	人工智能改	8	10	
クレイトン	人工智能改	1	11	
クレイトン	カルータ	1	12	プロメラントタンク



要点：
1 熟练度不同，该话的敌人数目是不同的。
2 第三回合开始时，我方母舰登场，可出 11 名援军。
3 第 4 或第 5 回合，超电磁侠会合体。

第八话 出击！它的名字是铁甲人（出击！その名けツャイアント・ロホ）

解除了联络所的危机后，基地又发来了讯号，让舰队开往东京湾海上都市。在都市中，众人发现 BF 团正追捕一名女博士——艾莉（エリ），正准备英雄救美，嗳？哪来一小毛孩，居然抢先出手。算了，尊老爱幼是我辈侠客的风范，还是帮他一把吧。

敌方机体	驾驶员	数量	Lv	获得芯片
维新龙·晓	Q ホス	1	12	
敌方增援机体	驾驶员	数量	Lv	获得芯片
维新龙·晓	人工智能	4	11	
ヴラェヌス	イワン	1	13	リベアキシト

要点：
1 战斗之前，会有一选择（如图）。选第一项过版后可增加一点熟练度。
2 击败开始的敌机后，敌方援军就会登场。

第九话 风之子（风な呼ふ者）

来到 DC 设在东京湾海上都市的支部，见到白河愁（シュウ），原来他就是 DC 的负责人。主角的机体和 SRX 都是 DC 策划开发的，为的是应付可能到来的异星人的攻击。了解了不少资料后，舰队前往联邦司令部查布罗。

航行途中，海上突现异光。难道，是海妖？不是，是风的魔装机神，还有那一头绿发的安藤正树。

敌方机体	驾驶员	数量	Lv	获得芯片
カルムス	人工智能改	6	11	
クレイトン	カルータ	1	13	チョバムアーマー
第三方势力机体	驾驶员	数量	Lv	获得芯片
メキロート	人工智能	10	12	
第三方势力援军机体	驾驶员	数量	Lv	获得芯片
メキロート	人工智能	4	12	

要点：
1 安藤正树虽然在这一话登场，但这一关结束后就会离开，所以别让他抢 EXP。
2 第三方势力在第四会合登场。
3 这一话结束后，会有选择（如图）。无论是 SUPER 系，还是 REAL 系都一样。选第一项“去南ァタリァ岛”，就会进入“目觉ぁょ、勇者”那一话；选择第二项“去查布罗”，就进入“阿姆罗重出江湖”这一话。如果在这一话熟练度达到 6 的话，就可以使阿姆罗驾着 G3 高达出场。

第十话 阿姆罗重出江湖（アムロ再ひ）

救回了正树，收到极东基地的来电。看来，要兵分两路了。为了 G3 高达，选了去查布罗。途经查尔安基地，发现有人想打扰阿姆罗老前辈的清修，这怎么可以允许。出击！

敌方机体	驾驶员	数量	Lv	获得芯片
マラサイ	ティターンス兵	6	12	
アッシマー（MA）	ブラン	1	17	チョバムアーマー
敌方增援机体	驾驶员	数量	Lv	获得芯片
マラサイ	ティターンス兵	3	13	
キャフラン	ロサミア	1	16	マグネシトコーティンゲ

要点：
1 这一话，只要把主角的机体停在基地上，敌方的援军和阿姆罗就会登场。
2 这一话结束后，会自动取得テム＝レィ的回路。

第十一话　白色的机动战士（白いモヒルスーシ）

本以为阿姆罗有多强，可一看能力，实在不咋的，难怪会躲在基地里不出来，廉颇老矣，尚能饭否？喔，想起来了，阿姆罗就是驾着G3高达被一没头像的小兵击落的。（这是原著情节，阿姆罗的fans可别寄菜刀来。）再说正树醒来，得知白河愁在DC总部，拔腿就走，拦也拦不住，果然是一阵风。

此时，舰队又收到情报，有一个机动战士正向自护的基地攻击。双拳难敌四手，还是去看看吧。

敌方机体	驾驶员	数量	Lv	获得芯片
シャッコー	サンスカル	10	13	
コンテX10	クロノクル	1	17	
リカール	メッチェ	1	17	バイオセンサー
敌方增援机体	驾驶员	数量	Lv	获得芯片
シャッコー	サンスカル	3	14	
リカール	ヒヒニテーン	1	17	リベアキシト

要点：

1 第二回合我方有一机体增援，第三回合，这两架机体会合体为V 高达。

2 第四回合我方援助机体登场，第五回合敌方援军登场。

3 击倒驾リカール的メッチェ，可于过版后增加熟练度1点。

第十二话　为谁而战（战いは谁のたぁに）

为了找回失散的父亲，乘坐V高达的少年乌索（ヴッン）加入我方。可这时，又探测到新的敌人向刚才的村庄开去，想到了村庄里的朋友，乌索又一个人赶了回去。

敌方机体	驾驶员	数量	Lv	获得芯片
シャッコー	ルペ	1	18	
リカール	ヒヒニテーン	1	18	リベアキシト
リカール	メッチェ	1	18	プロメラントタンク
敌方增援机体	驾驶员	数量	Lv	获得芯片
スサ	ネオ・ジオン	3	14	
スサ	ネオ・ジオン	2	15	
カルス J	ネオ・ジオン	4	14	
ドライセン	ラカン	1	20	チョバムアーマー

要点：

1 第二回合我方援军赶到。

2 第三回合结束时，敌方援军赶到。

第十三话　有翼的高达（翼た持つたカンダム）

消灭了敌人，保住了村庄，舰队开往汇合点。电讯再次传来，内容显示有一个机动战士从宇宙迫降，但有不少追兵。于是，大伙赶去救援。

敌方机体	驾驶员	数量	Lv	获得芯片
エァリーズ	联邦军兵	4	15	
トーラス・飞行形态	ノィン	1	19	
トールギス	ゼクス	1	21	ブースター
敌方增援机体	驾驶员	数量	Lv	获得芯片
メギロート	人工智能	6	15	
ゼカリア	帝国监察军兵	3	15	
ゼカリア	帝国监察军兵	2	16	
ハバクク	ヴウレッタ	1	20	アポジモーター
第三方势力机体	驾驶员	数量	Lv	获得芯片
ウィングガンダム	ヒイロ	1	20	プロメラントタンクS

要点：

1 在希罗被打爆前，干掉第一批敌人，可用迪奥说得希罗一次。但此时他不会成为我军同伴，而且会转为攻击我方，只好再干掉他了。

2 干掉希罗后，异星人登场。击倒ヴウレッタ驾的ハバクク，过版后可以增加熟练度1点。不过要注意的是，他的HP降到一定程度会撤退。

第十四话　对父亲的承诺（父との约束）

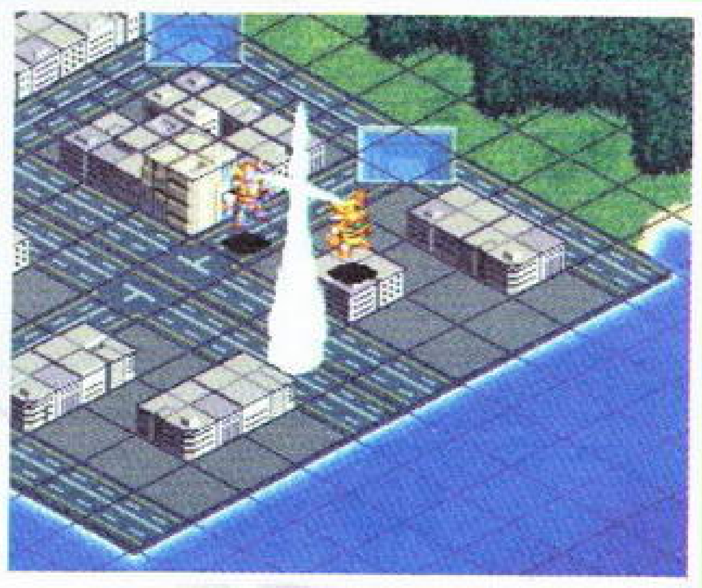
战斗是结束了，情况却更复杂了。大家商议决定回极东基地，迪奥则离开了队伍。而此刻的极东基地，BF团来袭。大作挺身而出，迎战BF团。

原来他曾对父亲做出过承诺。

敌方机体	驾驶员	数量	Lv	获得芯片
ウラエヌス	イワン	1	18	バイオセンサー
敌方增援机体	驾驶员	数量	Lv	获得芯片
维新龙·晓	人工智能	2	16	
维新龙·晓	Q.ホス	1	17	
第三方势力机体	驾驶员	数量	Lv	获得芯片
シェンロンダンダッム	五飞	1	20	
ダンダムサンドロック	カトル	1	20	

要点：
1 第二回合，光、神宫寺和丽会作为援军登场。第三回合，我方大部队登场。
2 敌方增援机体在第三回合出现。敌机体全灭后，五飞和カトル会出现。
3 五飞和カトル在该话均不可说得，不可让他们进入基地，只有干掉。要注意的是他们机体的性能很高，我方机体的装甲不厚的话，很可能被他们一击必杀。
4 我方增援出现后5回合内过版，可增加熟练度。

第十五话　使徒、袭来

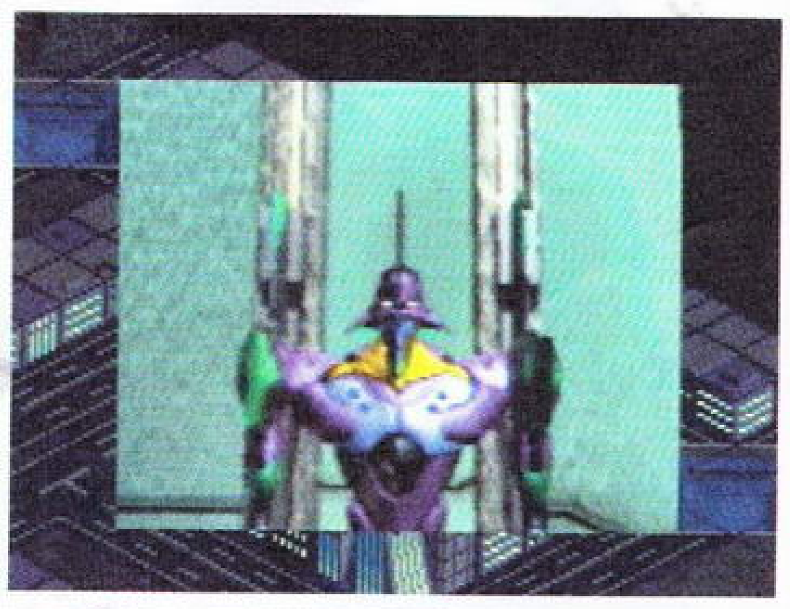


打退了敌人，草间大作和光加入。大伙聚在一起闲谈，兜甲儿却在为铁甲万能侠无法升空而犯愁。这时传来了电讯，相模湾出现了新的敌人，那就是——使徒。

敌方机体	驾驶员	数量	Lv	获得芯片
第3使徒サキエル	サキエル	1	19	

要点：1 在战斗前选等待命令才出击（命令かぁり次第、出击する），过版后可增加一点熟练度。

第十六话　咆哮、EVA初号机



使徒被我方打倒后，可是立刻又复活。而葛城里美带回来的初号机驾驶员——真嗣却不太愿意驾机出战，但是看到受伤的凌波丽，真嗣终于坐进了驾驶舱。

敌方机体	驾驶员	数量	Lv	获得芯片
第3使徒サキエル	サキエル	1	19	

要点：这一关纯粹是看剧情，只要让初号机的HP降为0，剧情自动发生。

第十七话　GR对GR2

解决了使徒，舰队返回集东基地。大家都在讨论雷登所说的破坏神究竟是谁，有的说是使徒，有的说是异星人。就在这时，传来BF团在东京湾出现的消息，大作一听到这个消息，立刻独自驾机赶了过去。

敌方机体	驾驶员	数量	Lv	获得芯片
GR2	セルバンテウ	1	21	メガブースター
敌方第一批增援机体	驾驶员	数量	Lv	获得芯片
ウロッサムX2	人工智能	5	19	
グシオスβIII	人工智能	5	19	
ミケロス	ゴーゴン	1	21	高性能照准器
敌方第二批增援机体	驾驶员	数量	Lv	获得芯片
バド	人工智能改	7	19	
グール	ブロッケン	1	21	超合金Z

要点：
1 开始时，只有GR与GR2。第二回合后，敌方援军出现，而我方援军也出现了。第三回合结束时，敌方第二批援军出现。
2 不要过早把GR2打倒，否则驾ミケロス的ゴーゴン会撤退。
3 打倒驾ミケロス的ゴーゴン，过版后熟练度加1。

第十八话　红色闪电——空飞的铁甲万能侠(红ぃ稻妻　空飞ふマジンガー)

救回了大作，兜甲儿指责了他。看到大作闷闷不乐，我得开导开导他。我告诉了大作有关兜甲儿的身世。原来他和大作的身世一样，都失去了父亲，而甲儿对大作的指责源自对他的关心。而这时甲儿过来喊大作去吃东西，看到大作和甲儿兄弟一样，高兴地离去，我很欣慰。

兜甲儿始终对自己不能飞空耿耿于怀。于是乘现在有空，决定回光子力研究所一趟。见到弓教授，知道能令铁甲万能侠飞翔的装置已经研制成功。而这时，送EXP的又上门了。

敌方机体	驾驶员	数量	Lv	获得芯片
ダブラスM2	人工智能	1	20	
ガラダK7	人工智能	1	20	
ァブドラU6	人工智能	1	20	
ジェノバM9	人工智能	1	20	
バド	人工智能改	4	19	
ジェノサイダ—F9	人工智能	8	20	
ジェノサイダ—F9	人工智能	1	21	
グール	アツユラ	1	22	プロメラントタンクS

要点：　1　这一话战斗前，有一选择（如图）。选第一项（……整备た赖む）过版后可增加熟练度1点。

2　兜甲儿被四架ジェノサイダ—F9保围两会合后，"红的翼"发射，发生自动剧情，从此万能侠可以飞空了。

第十九话　激斗！盖塔对盖塔G（激突！ゲッターロボVSゲッターロボG)

铁甲万能侠获得飞空能力后，机能增强不少，而R-1及其机师龙正（リユウセィ）也加入了队伍。众人来到早已女研究所，博士告诉众人量产型盖塔G已经完成，而现在他正计划开发全新的真·盖塔。刚说到这里，研究所发生爆炸，盖塔G竟被敌人抢去了。

敌方机体	驾驶员	数量	Lv	获得芯片
グシォスβ III	人工智能	3	21	
ダィ	人工智能改	1	22	
量产型ゲッタードラゴン	ブロッケン	1	23	
ミケロス	ゴーゴン	1	23	マグネシトコーティング
バド	人工智能改	4	20	
ザィ	人工智能改	4	21	
サキ	人工智能改	3	21	
ゼンII	人工智能改	1	21	
ズー	人工智能改	4	21	
グール	ブロッケン	1	23	プロメラントタンクS
龙王机	龙王机	1	23	
虎王机	虎王机	1	23	

要点：　虎王机和龙王机均有HP回复大的特殊能力。而且我方机体主动攻击他的话，他还会回复总HP的30%，不过如果他攻击我方，

而我方用反击的话，它不加HP。在这一话，如果流龙马已有热血（LV26），且武器大雪山改过，则有可能打倒这俩个变态加血佬。（笔者在此RESET20多把，好不容易让流龙马在热血的情况下出了一记会心一击，干掉了龙王机，居然没有强化芯片。吐血不止。）其实在这一话，是不必攻击虎王机和龙王机的。这里且容EYES卖个关子，这两部机体实则是男女主角的最终机体，至于入手方法，请留意下一期的机战攻略。

第二十话　决战！第2新东京市

真嗣因为受不了驾驶初号机的压力，留书出走。而去市区购物的兜甲儿等人遇上了碇真嗣，交谈了一会。在基地，众人正在讨论是否让EVA与舰队在一起，不明飞行物——使徒再次来袭。初号机出去迎击，却被使徒击爆。最后葛城里美决定使用以光子力反应炉和新型三一炉为能量的电子炮作长距离的攻击，由初号机开炮，零号机则负责防御。

敌方机体	驾驶员	数量	Lv	获得芯片
第5使徒ラミエル	ラミエル	1	24	
ドローメ	人工智能改	8	22	
バストドン	人工智能	4	22	
ガンテ	人工智能改	1	22	
ガンテ	シャキン	1	24	プロメラントタンク

要点：　1　在4回合内打倒使徒，可增加1点熟练度。

2　在该话结束时，会有选择（如图）。在这里无论SUPER系和REAL系，都因你作的选择而出现分歧路线。共有三个选择，同样也有三种路线。每条路线有6话，然后在"MACHINE展开"一话中共通。

REAL系流程攻略

第一话　バニシング・トールーパ

故事简介

在一望无际的宇宙中，我正在接受运送的任务。但事实上驾驶新机体也不过是一年前的事，此次能够选中我进行这样的运送任务实在是意想不到的。在同女友通信的同时，谈论着有关此次运送的机体一事。因为这部机体的编码正好跟上次因暴走后消灭了整个基地的机体字头相同。就在我检查机体并进入了机舱的同时，舱内突然发生了大震动，导致跟女友通信的电波中断。而我乘坐的机体竟然自我活动起来，舱内的震动及爆炸也渐渐变得猛烈起来，同时我也收到了新的信号。原来是联邦军的泰坦斯正向着运输舰攻击，并想借此取得该机体。

战术指南

第一回合主角可以凭着ヒュッケバインMK II出色的运动性和攻击力向敌人进行反击。到了第二回合，以科特罗(クワトロ)为首的小队(即一年战争后，由逃亡的夏亚组成的小队)会出场增援。同时第三回合逸札(ヤザン)也会作出行动，当把所有的敌人消灭后即可过关。

熟练度：在战斗之初主角被问及是否听取战斗方法时选择"不确认"(基本のな战斗方法を确认しない)，可以增加1点熟练度。如果在熟练度为0的情况下过关，可以额外取得数量为15000的资金。

敌方部队表

机体	数量	机师	等级	芯片
マヲサィ	4	ティターンズ兵	4	
ギャプアィ	1	ヤザン	8	マグネットコーティング

第二话　黑いガソダム

故事简介

当科特罗把我收容后，我向大家说明了刚才所发生的事故的原由。原来这部机体真的是以在2年前曾把基地完全毁灭的机体为蓝本所制造出来的后继机。从舰上的人员口中知道联邦军的泰坦斯为了增强实力而不惜使用武力。而科特罗他们便是专门反对地球联邦政府组织的奥古(エゥーゴ)。最后，我为了给被杀死的同伴报仇，决定答应帮助奥古一同作战。

在宇宙其中一个殖民星グリーンノア内，一名叫做卡缪(カミーュ)的少年准备前往卫星港。在途中遇上了泰坦斯的军人并发生了一些小风波，最后卡缪被他们捉去了……

战术指南

此战最初的目的是夺取基地内的那部无人驾驶的ガソダムMK II。当同ガソダムMK II邻接后，卡缪便会乘坐它加入我方成为同伴。之后由于我方的机体实力较弱，大可以停留在基地内等待敌人主动进攻，将敌人全灭后即可过版。

熟练度：在第二回合完结之前把其中一部机体移至无人驾驶的ガソダムMK II处，便可增加1点熟练度。

敌方部队表

机体	数量	机师	等级	芯片
ガソダムMK II	1	ヅエリド	8	リペアキット
ガソダムMK II	1	カクリコン	8	リペアキット
マヲサィ	3	ティターンズ兵	4	

第三话　ホワイトベース救出

故事简介

来到泰坦斯总部的布拉度(ブヲィト)，向巴斯古(バスク)质问有殖民星的民间组织使用机动战士高达一事，但是始终得不到预期的结果。而在奥古那一方，卡缪还没有决定自己的去留。另外在同卡缪的对话中，知道了在刚才的殖民星上准备建造战舰使之成为一个军事基地，这究竟表明了什么呢?

之后，从情报员处受到了一个求救信号，负责的舰长可能就是卡缪所熟悉的布拉度。在未清楚是敌还是友之前，大家决定先前往看个究竟。

战术指南

在这一话的作战目的就是要保护白色木马号(アガーマ)，令它不被敌人击毁。在第四回合敌方会在地图的右方出现作为增援，为了避免受到夹击，应尽快将地图左下方的敌人消灭。至于此关的BOSS就是超强力角色斯诺哥(ツロッコ)，攻击他之后，则会在其机体HP低于80%的时候撤退，或者在第六回合等待其自动撤退。之后消灭其他的敌人即可过关。

熟练度：在战斗前出现的选项中，如果选择"看清楚情况暂不出击"(出击せぼ样子を见ゐ)的话便可以增加1点熟练度。

敌方部队表

机体	数量	机师	等级	芯片
メッサーラ	1	ツロッコ	11	プロメラントタンク
ゾロアット	5	ティターンズ兵	5	
ゾロアット	2	ティターンズ兵	6	

第四话　死神と呼ばゎたG

故事简介

成功救出白色木马号后，已升级为亚嘉玛号，布拉度向众人说出泰坦斯的所作所为，而奥古的首领也希望他来当亚嘉玛舰长，为将来的战斗出一份力。当布拉度正式成为奥古的一份子后，大家就开始讨论泰坦斯为什么不出兵来追捕夺取高达的我们，而似乎他们还有另外的目的。并且从其他受到的情报中，知道了新自护也展开了正式进攻地球的行动。

经过一番深思熟虑，卡缪和我决定加入奥古向破坏和平的敌人宣战。与此同时，雷达探索到附近出现了泰坦斯机体的反应。

战术指南

在此次战斗中，敌方的角色有相当高的回避能力，可以适当使用精神指令来对付。另外在第三回合，驾驶死神高达的迪奥(デュォ)便会以NPC的身份登场，并且会集中向战舰亚历山大攻击。玩家不妨配合他的攻击，集中火力对付此战舰。当其HP下降至70%以下时便会自动撤退。

CHECK POINT

在此话中，玩家可以让卡缪向驾驶着ガンダムMK II的爱玛(エマ)进行“说得”，她便会自动撤退。当此话完结后，爱玛就会加入成为同伴。

熟练度：成功“说得”爱玛，会使主角的熟练度因此上升1点，如果熟练度在2以下的情况下过关，便可以得到额外的20000资金。

敌方部队表

机体	数量	机师	等级	芯片
ザンジバル	1	シーマ	11	
アレキサンドリア	1	バスク	9	
ガンダムMK II	1	ジェリド	11	リペアキット
ガンダムMK II	1	エマ	11	
マラサイ	1	カクリコン	11	
マラサイ	5	ティターンズ兵	6	

第五话　ジオンの亡灵

故事简介

虽然在刚才的一战中无法阻止泰坦斯降临地球的阴谋，不过也总算造成了威慑的目的。而曾经协助我方的迪奥也希望加入奥古，但是迪奥却好象隐瞒了什么不可告人的目的。

经过一番调查后，知道了泰坦斯和新自护两方势力的降落地点。为了阻止自护军向地球袭击，于是大家便决定先前往南太平洋处。就在此时，一班所属不明的机体正向我方靠近……

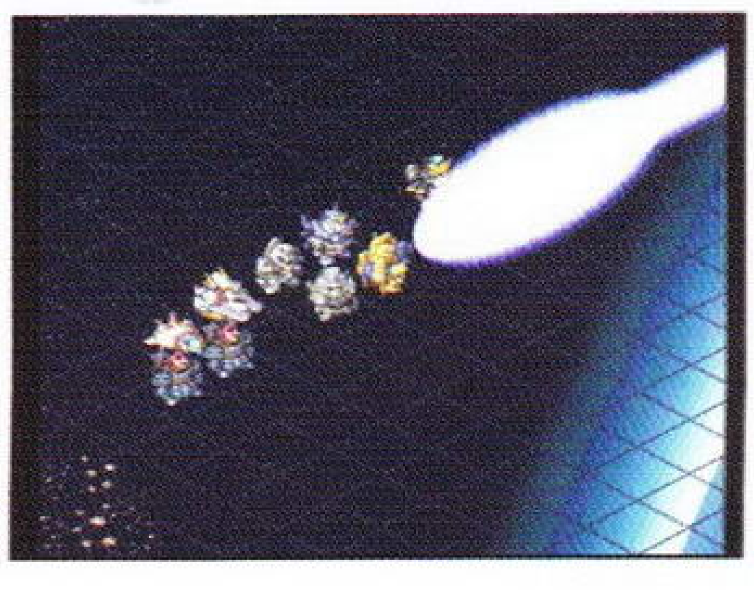
战术指南

在此话中，我军受到了麦高比部队的阻击，作战目的是保护亚嘉玛号不被敌方击坠。由于敌人只会集中向亚嘉玛号作出攻击，因此我方机体大可以留下几架用来保护亚嘉玛号。而主力战机可以集中火力向麦高比的湛新号发动攻击，速战速决。

熟练度：在7回合之内把マニクベ乘坐的ザンヅバル成功击坠，就可以增加1点的熟练度。

敌方部队表

机体	数量	机师	等级	芯片
ザンヅバル	1	マニクベ	11	サイコフレーム
リック・ドムII	1	ガイア	14	
リック・ドムII	1	オルテガ	13	
リック・ドムII	1	マッシュ	13	
ザク改	3	ヅオン兵	8	
ゲルググ	3	ヅオン兵	9	



第六话 对决、极东基地

故事简介

由于刚才的一场战斗，令到亚嘉玛进入地球的航路出现了偏差。而迫降的地点恰好便是极东基地。来到基地附近的亚嘉玛，本打算先跟他们的冈长官联系，但是可惜因为受强力电波的干扰而不能顺利通话。与此同时，极东基地那方竟然派出部队作出迎击，那么我方也只好作出随时出击的准备。 战后，双方和解，在和联邦政府协商后，将亚嘉玛舰上的人员改编为隆巴纳队。

战术指南

在战斗开始时会出现选项，如果选择不阻止迪奥(デュォを止めない)的话，他会驾驶着死神高达向兜甲儿作出攻击。而选阻止(デュォを止めゐ)的话便不会攻击并立即出现敌人。这一版在战术上可以活用高楼大厦等有利地形加强回避和防御力。

敌方部队表

机体	数量	机师	等级	芯片
ェソドヲ	1	ゴットソ	11	
グール	1	ブロツケソ	11	プロメラントタンク
ガルスJ	1	マシュマー	13	ブースター
トロスD7	1	人工知能	9	
ズサ	3	ネオ・ヅォソ兵	9	
ダブヲスM2	1	人工知能	9	
ザク改	3	ネオ・ヅォソ兵	9	
ガヲダK	7	人工知能	9	

第七话　レッツ!コソバイソ

详见〝超级机器人系〞攻略

第八话　出击! ジャィアソトロボ

详见〝超级机器人系〞攻略

第九话　未知なる炎ぃ

故事简介

回到战舰上的兜甲儿等人，向布拉度说出刚才遇到铁甲人罗布和艾莉博士一事，之后布拉度便带上我到DC东京湾海上都市的支部。到达那里后，主角跟DC的负责人白河愁(ツュウ)会面。原来DC的主要任务是专门负责开发对异星人用的兵器，而我的那架机体和SRX也是他们的计划之一。最后他们批准我继续驾驶该机体。回到亚嘉玛后，布拉度从各地收到了有关新自护的情报，因此便决定先前往联邦军司令部查布罗。而在航行的途中，海上竟然发出了神秘的光芒，难道这是敌人的袭击?

战术指南

由于主战场是在海上，所以应该派出一些拥有飞行能力的机体。在第二回合，会出现SRX的队员作为增援。在保护驾驶魔装机神的安藤正树的基础上，大可以主动进攻。到了第三回合，一股第三势力的异星人军队会分为两批出现。由于其能力有限，我方可使用地图武器攻击。

敌方部队表

机体	数量	机师	等级	芯片
グレィドン	1	ガルーダ	13	マグネットコーティング
ガルムス	4	人工知能改	11	
メギロート	10	人工知能	12	
メギロート	4	人工知能	12	

第十话　目觉みょ、勇者

故事简介

选择前往南亚达利岛(南アタリア)

当收到了冈长官有关南亚达利岛现正被孤立的消息后，我便决定向南亚达利岛进发。而在SHIN・THE・CITY内，破岚财阀的破岚万丈也开始对异星人的举动有所行动。另一方面，勇者雷登的宿敌——妖魔帝国认为亚嘉玛不在日本的期间正是进行进攻的好时机，于是便大举向着雷登的基地出击。而来到破岚万丈处的SRX队员们，受到有关雷登基地被袭击的消息……

战术指南

如果在战斗出击前，曾经选择马上出击(まぐ出击にすゐ)，那么到了第二回合SRX的队员便会前来援助。但是如果选择了偷偷地出击(こっそり出击すゐ)，那么最初只有R-1前来增援，并且在下一回合破岚万丈也会作为增援出场。到了第四回合，勇者雷登会重新复活并加入战斗。